

**Nintendo**  
OFFICIAL PARTNER  
OF THE OLYMPICS



# GAME BOY



**CITRAPHON BROS.**  
TEL: 74-55-55



THE USE OF BENTONITE IN LANDFILL  
CLOSURE BY J. J. HARRIS, JR.

CEAN S. STALE  
20 BROADWAY, BOSTON 25-11 FORT  
TELEPHONE 5-0884 FAX 4-00012

# GÉNÉRATION 4

**présentent**

fnac

# LE GUIDE DES MEILLEURS JEUX VIDÉO ET MICRO

AMIGA - GAME BOY - GAME GEAR - LYNX - MACINTOSH  
MASTER SYSTEM - MEGADRIIVE - NES - PC - ST - SUPER NINTENDO



## 4 d'or Fnac / Génération 4

Edition 1993

Dans ce guide, les nominés et le bulletin de vote pour élire vous même vos jeux favoris sur console et micro.

[illegible]



# POUR NOËL OFFREZ-VOUS DES TOPS!



KICK OFF



KICK OFF  
J'adore!

KICK OFF de  
Jean-Pierre  
PAPIN

KICK OFF : Le jeu de  
football le plus réaliste.  
Devenez aussi fort que JPP.

JOE & MAC



Joe et Mac  
régissent un  
paisible royaume  
préhistorique  
jusqu'à ce jour où  
leurs amis sont  
enlevés. La  
rigolade est assurée!

POPULOUS



Le monde vous appartient dans ce jeu de  
stratégie où vous incarnez une divinité.

EARTH DEFENCE FORCE



La meilleure défense est une attaque  
féroce. Mesurez votre force avec ce  
célèbre shoot'em up.

ASCIIPAD



Devenir  
le roi de la  
SuperNintendo grâce  
à l'ASCII PAD, une manette  
qui te permettra de relever n'importe  
quel défi avec un contrôle de

DRAGON'S  
LAIR



DIRK le  
téméraire doit  
libérer la belle  
DAPHNE,  
retrouver  
personnages  
par MULLACE  
le maléfique...

Notre gamme  
comprend égale-  
ment des jeux  
sur NES et sur  
Gameboy.



36.15  
LUDI  
GAMES

Créé et distribué par GUILLEMOY INTERNATIONAL S.A. BP 2 52110 LA GARENNE



Nintendo

# 4 D'OR FNAC / GÉNÉRATION 4 : ELISEZ LES MEILLEURS JEUX VIDÉO ET MICRO DE L'ANNÉE.

Pour la troisième année consécutive, la Fnac, premier vendeur de logiciels en France, et le Magazine Génération 4, mensuel leader de jeu vidéo, ont décidé de récompenser les meilleurs jeux vidéo et micro de l'année.

La Fnac et Génération 4 font à nouveau appel à vous, utilisateurs, pour participer avec la rédaction de Génération 4 et les spécialistes de la Fnac à l'élection des meilleurs logiciels de jeux vidéo et micro. Si vous souhaitez participer, il vous suffit de compléter puis de retourner le bulletin de participation qui se trouve en page 50. Vous devez sélectionner l'un des titres nominés dans chacune des catégories présentées dans ce guide. 25 bulletins de participation seront tirés au sort pour permettre à 25 d'entre vous d'assister à la soirée de remise des prix qui se tiendra en présence de la presse spécialisée et des professionnels de l'édition.

Pour vous aider à vous prononcer, consultez les tests complets qui vous sont proposés chaque mois dans Génération 4 ; et retrouvez les produits nominés dans le rayon jeux vidéo et micro des 41 magasins Fnac.

## SOMMAIRE

### MICRO

Jeux d'action	6-8-10	Jeux de plates-formes	24-29
Jeux de sport	10-12	Shoot'em'up	30-31
Jeux d'aventure	14-15-16	Beat'em'up	34-35
Jeux de rôle	18-19	Jeux de sport	36-37
Jeux de simulation	20-21	Jeux de simulation	40-41
Jeux de réflexion	22-23	Jeux d'aventure / réflexion	42-44

NOMINATIONS	48-49	BULLETIN DE VOTE	50
-------------	-------	------------------	----

Sega Master System, Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprise Ltd. Nintendo, NES, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co. Ltd. McDonaldland, Mick & Mack sont des marques déposées par McDonald's Corporation. Atari et Lynx sont des marques déposées par Atari Corp. Amiga est une marque déposée par Commodore. ST est une marque déposée par Atari.

fnac

**La Fnac : 41 logitières à votre service, avec une sélection de plus de 4 000 logiciels pour console et micro. Et en permanence, toutes les dernières nouveautés.**

### A PARIS

FNAC ÉTOILE	26 - 30 avenue des Ternes,	Paris 17 <sup>e</sup>	44 08 18 00
FNAC FORUM	Forum des Halles, Porte Lescaut,	Paris 1 <sup>er</sup>	40 41 40 00
FNAC MICRO	71 boulevard St Germain,	Paris 5 <sup>e</sup>	44 41 31 50
FNAC MONTPARNAISE	136 rue de Rennes,	Paris 6 <sup>e</sup>	49 54 30 00

### EN RÉGION PARISIENNE :

FNAC CERGY	Centre Commercial Cergy 3		30 75 33 66
FNAC CRETEIL	Centre Commercial Créteil Soleil, Porte 13		43 96 50 00
FNAC LA DÉFENSE	Parvis CNIT		46 92 29 00
FNAC LOGICIELS	Centre Commercial Bercy 2,	Porte de Bercy	49 77 82 90
FNAC NOISY LE GRAND	Centre Commercial Les Arcades		48 15 66 00
FNAC PARY 2	Centre Commercial Pary 2		39 54 91 54

### EN PROVINCE :

FNAC ANGERS	25 rue Lenoir		41 24 33 33
FNAC ANNECY	18 rue Sommeiller		50 61 72 32
FNAC BELFORT	6 rue des Capucins		84 21 00 15
FNAC BORDEAUX	Centre Saint Christoly		58 00 21 30
FNAC CAEN	Centre Paul Doumer		31 39 41 00
FNAC CLERMONT FERRAND	Centre Jaude		73 93 22 00
FNAC COLMAR	1 Grand Rue		69 23 32 12
FNAC DIJON	24 rue du Bourg		80 44 80 80
FNAC GRENOBLE	26 cours Bernat		76 67 27 27
FNAC LE MANS	Centre Jacobins		43 39 50 50
FNAC LILLE	20 rue Saint Nicolas		20 15 58 15
FNAC LYON	85 rue de la République,	Lyon 2 <sup>e</sup> arrondissement	72 40 49 49
FNAC LYON LA PART DIEU	Centre Commercial La Part Dieu,	Lyon 3 <sup>e</sup> arrondissement	78 71 87 00
FNAC MARSEILLE	Centre Bourse,	Marseille 1 <sup>er</sup> arrondissement	91 39 94 00
FNAC METZ	Centre Saint Jacques		87 34 68 68
FNAC MONTPELLIER	Centre Ciel "Le Polygone"		67 84 14 00
FNAC MULHOUSE	"Le Galerie", 54 rue du Sauvage		89 56 33 55
FNAC NANCY	2 avenue Foch		83 17 37 37
FNAC NICE	Centre Nice-Etoile		93 92 09 09
FNAC NIMES	La Coupole des Halles		66 36 33 33
FNAC ORLÉANS	16 rue de la République		38 53 10 10
FNAC PAU	Centre Bosquet		59 96 90 00
FNAC REIMS	Espace Drouot d'Enen		26 84 99 39
FNAC RENNES	Centre Colombie		99 31 79 79
FNAC ROUEN	37 - 39 rue Écuyère		35 52 72 00
FNAC ST ETIENNE	Galerie Dorien		77 43 43 43
FNAC STRASBOURG	La Maison Rouge, 22 Place Kléber		88 92 21 00
FNAC TOULON	Centre Mayol		94 33 80 00
FNAC TOULOUSE	Place Wilson		61 11 01 01
FNAC TOURS	Les Galeries Nationales		47 31 27 00
FNAC TROYES	Centre Commercial Le Mail		25 43 42 25

# LES JEUX D'ACTION

MICRO



## CRAZY CARS 3

Titus / Amiga / PC / ST

La surprise de l'année en matière de jeu de ce type nous est venue de l'éditeur français Titus, qui avec Crazy Cars 3 a totalement pulvérisé les autres courses automobiles.

Des courses illécites, un effet de vitesse très réaliste, des adversaires tenaces, des fics qui vous poursuivent, mais aussi des courses nombreuses et variées, des pans sur les arrivées et des graphismes superbes en font la référence du moment.



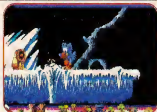
## FIRE & ICE

Renegade / Amiga / ST

Si vous aimez les jeux de plate-formes Fire & Ice est fait pour vous.

Grâce à un héros étonnant, un coyote sympathique, vous allez pouvoir vous amuser sur votre Amiga ou votre ST comme d'autres s'amuse avec Sonic sur Megadrive.

Pour protéger ses petits, le pauvre animal doit affronter de nombreux ennemis dans des paysages inhospitaliers et braver le feu, le froid et la glace.



Les programmeurs de 'DUNE' présentent



## LA BUREAUCRATIE TUE

L'UNION  
SOVIETIQUE

AOÛT 1991.

L'organisation la plus  
secrète et la plus  
puissante au monde  
est sur le point

de tout perdre...

En Vente dans Toutes les Fnac



PC & Amiga

Les joueurs à l'origine du succès de Dune ont créé la société Virgin.

2300 rue gauloise, 25 CRYO Interactive Entertainment.

© 1992 Virgin Games, Ltd. All rights reserved.

Virgin Games Ltd, 2300 Gauchet Road, London W10 6LP

Virgin Games France, 325 rue de la Grande Vierge 75006 Paris







## FLASHBACK

### Delphine / Amiga

Delphine Software ne nous avait pas proposé de nouveautés depuis Another World, mais l'attente valait la peine, inspiré des meilleurs scénarios de science-fiction, Flashback vous met dans la peau d'un homme amnésique qui se réveille sur une planète lointaine poursuivie par des ennemis de toutes sortes. Ses animations dignes de Prince Of Persia et ses graphismes réussis en feront un classique. Le jeu sortira début 93 sur PC et ST.

## JIM POWER

### Loricel / Amiga / ST

Jim Power est un jeu dans la lignée des Pygnosis, dans lequel vous dirigez un super-héros doté de plusieurs pouvoirs bien pratiques pour éliminer les nombreux monstres qui vous attendent à chaque centimètre de l'écran pour vous tuer. Avec 4096 couleurs sur Amiga, un scrolling différentiel et un son d'enfer, Jim Power a véritablement fait un carton lors de sa sortie début 92. La version ST n'est pas en reste, avec une réalisation de qualité.



## JOE & MAC: CAVEMAN NINJA

### Elite / Amiga / PC

Les deux héros de ce jeu, Joe et Mac, font partie des mythes du monde des jeux vidéo. Aussi génial seul ou à deux joueurs en même temps, Caveman Ninja fait partie de ces jeux d'arcade dont on ne peut se passer. À travers des décors variés, vous dirigerez ces deux hommes préhistoriques à la recherche des femmes de leur village. Ils trouveront, Dieu merci, tout un paquet d'armes et de bonus.



## PROJECT X

### Team 17 / Amiga

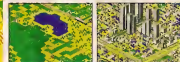
Ils sont très forts, les programmeurs de Team 17. Après avoir pendant des années fait des démos pour montrer les possibilités de l'Amiga, ils se sont décidés à faire un premier jeu : ce Project X est un shoot'em up à côté duquel les machines d'arcade n'ont qu'à bien se tenir. Des couleurs par centaines, des musiques superbes et un nombre de niveaux importants en font LE shoot'em up de l'année.



## APRES AVOIR ÉTÉ NO 1 AU JAPON ET AUX USA, A-TRAIN ARRIVE EN EUROPE

LA VOIE ROYALE VERS LA FORTUNE !  
LES GRANDES MÉTROPOLIS DU MONDE SONT POLICÉES ET ASPHYXIÉES PAR LA CIRCULATION. ELLES ONT UN BESOIN URGENT D'UN NOUVEAU MOYEN DE TRANSPORT EN COMMUN. LES MOYENS EXISTANTS SONT SURCHARGÉS ET LES GOUVERNEMENTS REFUSENT D'INVESTIR VERS DE NOUVELLES SOLUTIONS.  
"TROP CÔTÉUX" DISENT-ILS !  
VOUS POUVEZ ÊTRE LE REMÈDE AUX CAUCHEMARS DES GRANDES VILLES. PRENEZ LA TÊTE D'UNE COMPAGNIE DE TRANSPORT EN COMMUN. IL FAUDRA DÉVELOPPER ET ORGANISER LE RÉSEAU, CRÉER DE NOUVELLES LIGNES. SI VOUS RÉUSSEZ À FAIRE PROSPÉRER VOTRE COMPAGNIE, LA FORTUNE VOUS ATTEND. MAIS CE N'EST QU'UN DÉBUT. VOUS POUVEZ ENFIN VOUS ASSOCIER AVEC DES BANQUES POUR ACHETER DES TERRES, DES USINES, DES BUILDINGS DES CENTRES COMMERCIAUX, DES CLUBS DE VACANCES...  
VOTRE SOCIÉTÉ SERA MÊME COTÉE EN BOURSE.  
AVEC A-TRAIN PRENEZ LA TÊTE D'UN EMPIRE FINANCIER !

# A-TRAIN™



LA PREMIÈRE EST UNANIME :  
GENERATION 4 GEN DON 90% :  
"UN JEU TOUT SIMPLEMENT  
FABULEUX, EXTRAORDINAIRE  
QUI SCRABUILLE TOUT..."  
TILT HITZ  
"A-TRAIN EST UN SOFT QUI NE  
PAS FINI DE VOUS PASSIONNER"

IBM PC & COMPATIBLES  
APPLE MACINTOSH  
COM AMIGA

PUBLISHED BY  
MAXIS

ocean

OCEAN SOFTWARE LTD  
20, KILBURN WAY, LONDON  
N9 1UH  
TEL: 01-262 2000  
FAX: 01-262 2003

ARTONK  
100% TITRE DE DÉVELOPPEMENT  
AA





MICRO

## LES JEUX DE SPORT



Les années précédentes avaient vu la victoire des différents Kick Off... Cette année, Kick Off 3 étant en retard, les autres nominés ont la voie libre. Que ce soient les courses comme Turbo Lotus 3, No Second Prize au Grand Prix, le billard américain ou Sensible Soccer, seul jeu de football nommé, la lutte sera dure cette année. A vous de désigner votre favori !

## BILLARD AMERICAIN

Virgin / Amiga / ST

Archer MacLean, programmeur général de Dropzone et Snooker nous propose ce simulateur de billard américain en trois dimensions et très rapide.

La réalisation est exemplaire, des effets de zooms à couper le souffle.

Disponible sur Amiga et ST, le jeu sortira en 93 sur PC machine sur laquelle le Snooker du même auteur vient tout juste de sortir.



## GRAND PRIX

Microprose / Amiga / PC / ST

Geoff Cramond nous avait émerveillés avec Stunt Car, mais il frappe encore plus fort avec Grand Prix. Sorti début 92 sur Amiga et ST et début décembre sur PC, cette simulation de course de F1 est non seulement réaliste, mais elle est aussi complète et propose des vues extérieures somptueuses du circuit.

Enfin, il est possible de jouer par équipe en reliant plusieurs ordinateurs.



## TURBO LOTUS 3

Gremlin / Amiga / ST

L'ultime version mérite bien le détour. Les fans de course automobile seront comblés avec le choix de trois modèles de Lotus et un nombre de circuits quasi-infini.

De plus, la possibilité de jouer à deux rend le jeu encore plus délectable et passionnant. Lotus 3 regroupe toutes les options des deux précédentes versions ce qui fait de lui l'un des meilleurs jeux de course.



## NO SECOND PRIZE

Thalion / Amiga / PC

De toutes les simulations de sports mécaniques présentes sur le marché, No Second Prize ne se place pas loin de la pole position. Le pilote se "contente" de tenir un guidon de moto tout au long d'une saison de championnat. Mais à plus de 200 Km/h sur les pistes, il faut avoir les nerfs solides pour y rester !



## SENSIBLE SOCCER

Renegade / Amiga / ST

L'équipe de Sensible Software est venue de détrôner Kick Off puisque Sensible est à l'heure actuelle la meilleure simulation de football surtout depuis la nouvelle version (1.1). La jouabilité est impeccable et le réalisme parfait. Avec un nombre d'équipes et d'options des plus conséquents Sensible Soccer comblera tous les amateurs de foot.

# ThrustMaster

## Aircraft Combat Control Systems

STANDARD 1.1 - PC - 486



Flight Control System  
INVOYER 486 700 FF



Flight Control System Pro  
INVOYER 486 1190 FF



Keyboard Control System  
INVOYER 486 700 FF



Keyboard Control System  
INVOYER 486 1190 FF

En vente dans tous les points **fnac**

PRODUITS DISTRIBUES EN EXCLUSIVITE PAR

TEL : (1) 40.59.00.00 FAX : (1) 40.59.00.45

Neo  
com

MICRO

## LES JEUX D'AVENTURE



Mélange de 3D, d'action et d'aventure pour Alone In The Dark, Eternam et Inca, scénario en béton pour K.G.B. et Lure Of The Temptress, personnages connus avec Indiana Jones 4, Star Trek ou Sherlock Holmes, humoristique avec Rex Nebular ou encore classiques avec King's Quest VI. Un domaine qui ne manque pas de variété et de hits !!!

## ALONE IN THE DARK

Infogrames / PC

Cette fabuleuse aventure vous ramène au début du siècle dans un manoir gigantesque et isolé. Enquêteur sur le décès suspect du propriétaire, vous vous retrouverez rapidement confronté à des phénomènes magiques, des créatures inquiétantes et des situations passionnantes. Totalement révolutionnaire dans sa réalisation, ce jeu se place d'ores et déjà parmi les favoris de cette année. Un jeu fabuleux à l'ambiance envoûtante.



## ETERNAM

Infogrames / PC

Décidé à prendre des vacances bien méritées, vous devrez finalement affronter votre ennemi juré et le passer à travers un parc d'attractions divisé en différentes époques et peuplés par des créatures à visage humain. Le moyen-âge, la révolution, le futur, autant d'univers fabuleux au détour desquels vous retrouverez des visages connus. Un humour décapant, une réalisation de qualité... encore une réussite d'Infogrames cette année.



## INCA

Coktel Vision / PC

Après un développement de près d'un an et demi, voici la super-production d'une compagnie française en pleine expansion. Coktel Vision nous propose une aventure mêlant la culture Inca et le futur. Avec de multiples énigmes et des phases d'action aussi variées qu'impressionnantes, Inca représente le nec plus ultra pour ce qui est de la réalisation. Images sublimes et musiques envoûtantes sont au rendez-vous des aventuriers ténébreux.



## INDIANA JONES 4

LucasArts Games / PC

A vous les aventures périlleuses de ce célèbre héros qui est Indiana Jones. Avec cet épisode inédit au cinéma, vous parcourrez le monde à la recherche de la cité perdue Atlantis. Avec leur système déjà fort éprouvé, Lucas Arts propose là, probablement, le meilleur jeu d'aventure de l'année. Avec l'arrivée prochaine de la version Amiga, bon nombre d'entre vous profiteront de ce jeu fabuleux.

## K.G.B.

Virgin / PC / Amiga

Plongez dans l'univers de l'organisation la plus secrète du monde. C'est dans le rôle d'un des capitaines de cette organisation toute puissante que vous enquêtez sur un complot visant les plus hautes instances de l'Etat... Doté d'un scénario hors pair, ce jeu vous fait parcourir l'ancienne Union Soviétique en recréant l'ambiance oppressante de cet univers secret. Camarades, le parti a besoin de vous.



## KING'S QUEST VI

Sierra-On-Line / PC

Ce sixième épisode est encore meilleur que les précédents, avec une présentation à couper le souffle mais aussi une durée de vie bien plus importante. Toujours aussi sympathique, le jeu King's Quest VI regroupe de nombreux thèmes de la mythologie dans une aventure, aux graphismes VGA, 256 couleurs, qui vous entraînera durant plusieurs mois dans le monde magique du Roi Graham.



**La Fnac : 41 logithèques à votre service, avec une sélection de plus de 4 000 logiciels pour console et micro. Et en permanence, toutes les dernières nouveautés.**



## LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Electronic Arts / PC

Se retrouver dans la peau du plus célèbre des détectives est un véritable plaisir. Sur les traces d'un assassin digne de Jack l'éventreur, et accompagné de votre inséparable et Watson, vous parcourez le Londres de l'époque victorienne dans des décors somptueux et souvent glauques, le fog faisant toujours autant d'effet. Élémentaire, mon cher Watson.

## LURE OF THE TEMPTRESS

Virgin / Amiga / PC / ST

Après la débaîche de votre Roi, vous, Démon, le prototype de l'anti-héros, décidez de détruire la sorcière Sélena qui fait régner la peur dans le village. Utilisant le nouveau système du "Living Theatre" qui donne une vie propre à chaque individu, ce jeu à navet de nombreux joueurs par ses graphismes de toute beauté, et offre la possibilité de faire effectuer toutes les actions possibles à son compagnon de route.

Un jeu superbe aux innovations passionnantes.



## REX NEBULAR

Microprose / PC

Rex Nebular n'est autre qu'un aventurier spatial un peu gaffeur qui se retrouve coincé sur une planète uniquement peuplée de femmes. Ce qui peut ressembler à première vue à un paradis se révèle très vite être un enfer pour notre héros. Premier jeu d'aventure de Microprose, celui-ci se place d'entrée comme un modèle du genre, grâce à son humour décapant, des animations assez nombreuses que splendides et une ambiance sonore extraordinaire.



## STAR TREK : 20th Anniversary

Interplay / PC

Retrouvez la légendaire équipe du feuilleton mythique des années soixante. Kirk, McCoy et l'imperturbable Mr Spock vous invitent à partager quelques unes de leurs aventures dans ce jeu à l'ambiance inimitable, allant savamment humour des dialogues, scènes de combats spatiaux et découvertes de civilisations perdues. Au-delà de sa réalisation technique exemplaire, Star Trek sait recréer l'ambiance tout à fait extraordinaire de la série.



## LE RENVERSANT NOUVEAU "CAR AND DRIVER" EST

## AUSSI VRAI QUE NATURE, EXCEPTÉ UN LÉGER DÉTAIL.

Vous ne pourriez évidemment jamais vous permettre de conduire le filou qui sera des fois mortel de rive qui appartenait à des ce jeu. En fait, vous auriez dû du mal à rassembler la somme nécessaire pour la prime d'assurance.

Qu'il colle au terrain, vous pouvez vous vanter d'un tout autre qu'un "Car and Driver" vous avez devant vous le simulateur de conduite le plus sophistiqué qui ait jamais existé. Ses magnifiques graphismes et son sonnettement réaliste vous donneront une telle immersion que vous ferez réellement l'expérience de la conduite des plus célèbres voitures du monde.

Par sa haute résolution, ses 256 couleurs, ses graphismes en mode point superpixels et ses polygones de Gouraud, "Car and Driver" les pousse à une simulation de vol à action réelle.

Car dans ce jeu il ne s'agit pas simplement d'appuyer sur l'accélérateur depuis le signal de départ jusqu'à la ligne d'arrivée. Chaque fois que vous allez différencier et nous deux fois votre compte de jeu peut être perdu, de leur suspension, et de leur capacité à prendre des virages. Vous pouvez les utiliser pour rencontrer les plus célèbres voitures par exemple la California Highway 1 et l'Arkham 7, qui sont classées d'après les données de service cartographique des États-Unis, elle qui coupe, tourne et change de route tout ce qui se voit. De plus, ce jeu comporte quelques-unes des meilleures pistes automobiles que l'on puisse imaginer.

Alors pourquoi ne pas mettre le contact et vous amuser ?

"Car and Driver" est un jeu de simulation de conduite développé par Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS

Distribué en France par Electronic Arts  
Rue de la République, 12 Rue du Château d'Orléans 918 Champs-Élysées Paris 8e  
Tél. 01 47 00 81

MICRO

## LES JEUX DE RÔLE



Qu'ils soient de dignes successeurs de Dungeon Master comme *Black Crypt*, *Eye Of The Beholder 2* ou *Ishar*, plus innovateurs comme *Ultima Underworld* ou *Legend Of Valour*, ou encore de véritables mostodantes comme *Ultima 7*, ils vous feront passer des nuits blanches à arpenter des donjons sans fin. Car là est le point fort de ces jeux : leur durée de vie est immense !

## BLACK CRYPT

Electronic Arts / Amiga

*Black Crypt* s'inscrit dans la lignée de *Eye Of The Beholder*, mais propose des labyrinthes encore plus grands, des monstres par centaines, et surtout des sorts très nombreux.

Ce sont d'ailleurs les représentations graphiques des sorts qui ont fait le succès de *Black Crypt*, sans oublier les 64 couleurs que propose la version Amiga. Le jeu sortira début 93 sur PC, et devrait être en VGA 256 couleurs !



## EYE OF THE BEHOLDER II

SSI / Amiga / PC

Officiellement adapté du jeu de rôle *Advanced Dungeon & Dragons*, *Eye Of The Beholder 2* comporte des pièges et des ennemis en assez grand nombre pour vous occuper plusieurs semaines ! Particulièrement bien réalisé, le jeu utilise en outre toutes les règles et tous les sorts du jeu de rôle original, ce qui est très agréable pour les habitués. Les autres y trouveront également leur compte !

## ISHAR

Silmarils / Amiga / PC / ST

*Silmarils*, dont le nom vient tout droit de l'univers de J.R.R. Tolkien, se devait de proposer un jeu de rôle. *Ishar* est leur premier rejeton du genre, et autant dire que cette réalisation française sait se distinguer des autres par bien des côtés. Nombreux personnages à gérer, aspects psychologiques plus poussés, *Ishar* bénéficie également d'une réalisation de qualité, avec des graphismes en VGA 256 couleurs sur PC et des sons à mourir de peur...



fnac



## LEGEND OF VALOUR

US Gold / Amiga / PC / ST

Réalisé par l'auteur de *Corporation*, *Legend Of Valour* bénéficie d'un système graphique très rapide, proche de celui d'*Ultima Underworld*, mais fonctionnant aussi sur Amiga et ST.

L'originalité de *Legend Of Valour* vient également de son scénario quelque peu loufoque, où le monde dans lequel vous vous trouvez n'a pas fini de vous surprendre.

## ULTIMA 7

Origin / PC

La série la plus vieille et la plus longue de l'histoire des jeux de rôle sur micro-ordinateurs s'agrandit encore avec ce septième épisode d'*Ultima* qui est totalement innovateur sur bien des points. Le scénario est beaucoup plus élaboré que les précédents. Le jeu est entièrement géré à la souris, ce qui est agréable et TOTALEMENT français. Ce qui est dément... !!!



## ULTIMA UNDERWORLD

Origin / PC

C'est en avril qu'*Origin* a bouleversé le milieu de jeu de rôle en proposant ce monde virtuel qu'est *Ultima Underworld*. Vous pouvez en effet voir les pièces sous tous les angles et véritablement agir comme bon vous semble, dans ce gigantesque dédale où monstres et pièges sont aussi nombreux que dans les épisodes habituels d'*Ultima*.

*Ultima Underworld 2*, est d'ores et déjà prévu pour fin janvier sur PC !



**La Fnac : 41 logithèques à votre service, avec une sélection de plus de 4 000 logiciels pour console et micro. Et en permanence, toutes les dernières nouveautés.**



# LES JEUX DE SIMULATION

Ce sont toujours les simulations de vol qui dominent cette catégorie, avec de gros calibres comme *Falcon 3*, des vieux coucoucs avec *B-17 Flying Fortress* et *Reach For The Skies*, un hélicoptère dans *Comanche : Maximum Overkill*, et enfin une flotte de guerre dans *Task Force 1942*. Aux polygones dépouillés de détails des premiers simulateurs se substituent aujourd'hui des décors en fractales d'un réalisme visuel étonnant.

## B17 FLYING FORTRESS

*Microprose / PC*

Aux commandes d'une forteresse volante vous devez bombarder de nombreux objectifs stratégiques. La bonne organisation de votre équipage est vitale car l'erreur est mortelle. Pendant que vous prendrez les commandes de l'un des postes, tous les autres seront gérés par l'ordinateur selon vos ordres. Le seul jeu où vous pouvez diriger totalement un bombardier. Sortirs sur Amiga début 93.



## COMANCHE : MAXIMUM OVERKILL

*Novologic / PC*

A bord de votre hélicoptère de combat, vous devrez accomplir de nombreuses missions de destruction, de sauvetage, d'aide aux troupes. L'action se déroulera en montagne, dans le désert ou en plaine, et cela, de jour comme de nuit. Les graphismes sont époustouflants et les capacités de votre appareil vous permettront de folles évolutions à travers les paysages. *Comanche* est le meilleur simulateur d'hélicoptère sur le marché.



## FALCON 3

*Spectrum Holobyte / PC*

La manche d'un des meilleurs avions entre les mains, vous aurez à effectuer des missions de tous genres dans trois régions particulièrement sensibles du monde. Des effets visuels particulièrement saisissants vous attendent, tel que le pilotage dans les nuages. Les vues extérieures très nombreuses vous permettront de parfaitement approcher vos cibles. Un simulateur ahurissant qui vous réserve des frayeurs.



## REACH FOR THE SKIES

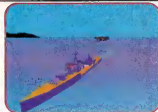
*Virgin / PC*

Prenez le commandement d'une unité de l'armée de l'air de l'un des belligérants de la bataille d'Angleterre. Non seulement le simulateur de vol est fantastique mais le jeu possède une véritable dimension stratégique. Vous devez anticiper la tactique ennemie aux risques de perdre vos usines et la victoire. Sortira sur ST et Amiga courant 93.

## TASK FORCE HARRIER

*Microprose / PC*

Pour finir, voici le simulateur de batailles navales de Microprose, le spécialiste du genre. Marquant une nette évolution sur ses prédécesseurs, ce produit vous transporte dans l'ambiance magique des grandes campagnes opposant les flottes japonaises et américaines dans le Pacifique, lors de la seconde Guerre Mondiale. Doté d'une réalisation de très haute qualité, ce soft se classe sans conteste parmi les meilleurs de sa catégorie.



## Le mensuel des jeux micro !

N°50 : En vente actuellement. Dossier Origin - Quel PC acheter pour N°51 - Deux concours pour gagner des logiciels et des voyages à EuroDisney.  
N°51 : Dès le 26 décembre. Dossier Dracula - Les meilleurs jeux CD du '93 - 2 superes disques de rétros - Des solutions par dizaines...

**Génération 4**, c'est tous les mois l'actualité ludique des ordinateurs Amiga, ST, PC et Macintosh, l'ensemble des nouveautés décortiquées par les testeurs, mais aussi...

- 1 cahier CD, pour tout découvrir des jeux de demain sur CD-Rom PC, Mac, Amiga ou sur CD-I.
- 1 guide pratique, avec tous les mois des faits de bidouilles, trucs, astuces, solutions et petites annonces (à partir du numéro 51)
- 1 disquette de démos jouables de jeux pour Amiga, PC et ST.



Génération 4, en vente tous les mois, 30 francs pour tout savoir des jeux d'aujourd'hui et de demain...

MICRO

## LES JEUX DE REFLEXION



Motivé aventure et réflexion comme Dune ou Transartica, dans la lignée de Sim City comme A-Train ou Civilization, plus proche du wargame comme Siège, tous les goûts sont ici représentés... On remarque aussi que selon les jeux, le degré de stratégie est plus ou moins important, tout comme la convivialité de l'interface. Voici les meilleurs produits choisis par la Fnac et Génération 4.

## A-TRAIN

Ocean - Maxis / PC

Gérer le réseau ferroviaire d'une cité en pleine expansion, voilà le défi de taille que vous propose ce jeu aussi complet qu'abusif d'utilisation. Les interactions que ce programme prend en compte sont tout simplement hallucinantes, allant jusqu'à faire monter le prix des sociétés côtières en bourses vendant de l'acier lorsque vous construisez de gros tronçons de voies... Ce produit ne pourra que vous séduire par ses animations, ses graphismes et le réalisme de la simulation qu'il propose.



## CIVILIZATION

Microprose / Amiga / PC

Un des plus talentueux prétendants de cette année ! Ce jeu vous place à la tête d'une tribu nomade sur une Terre vierge en 4000 Av JC. A vous d'amener votre peuple à construire une véritable civilisation en dominant les autres. Le jeu mêle habilement développement économique, stratégie guerrière et recherche scientifique. Un Must.



## DUNE

Virgin / Amiga / PC

Inspiré du roman de Frank Herbert, ce jeu vous place à la tête d'une puissante famille dans un futur lointain sur une planète possédant la substance la plus rare de l'univers : l'épice. Intrigues politiques, gestion des mines d'épices, recrutement et entraînement des armées ainsi que découverte de la planète et de ses secrets forment un subtil cocktail qui enchanteur ceux qui ont dévoré le livre. Les autres adoreront les graphismes et la musique qui sont parmi les meilleurs dans ce type

## SIEGE

Mindcraft / PC

Dans un monde médiéval et fantastique, vous devez diriger l'offensive de vos troupes contre des châteaux. Vous disposez d'un nombre incroyable de type d'unités différentes. Mais soyez vigilants, la magie pourrait vous jouer des tours. Siège vous fera passer d'agréables et nombreuses nuits blanches grâce à son éditeur de scénarios.



## TRANSARTICA

Silmarils / Amiga / PC / ST

Suite à des expériences nucléaires peu réussies, le monde est plongé dans une nouvelle ère de glaciation. Le seul moyen de locomotion devient le train, et les voies ferrées sont alors de véritables armes stratégiques. A bord de votre train, vous allez devoir retrouver des objets du passé afin de faire revenir le soleil et ainsi libérer le monde de son entrave glacée. Des armées de trains blindés viendront vous faire face pour tenter de vous éliminer.

**3615**  
**KONSOL \*BZ**

Le serveur Minitel du mensuel Banzai. Retrouvez-y tous les mordus des Consoles Nintendo 24/24h, 7/7 jours...

**3615**  
**KONSOL \*SPS**

Le service télématique du mensuel Supersonic. Le serveur idéal pour tout savoir des consoles Sega au jour le jour...



**La Fnac : 41 logithèques à votre service, avec une sélection de plus de 4 000 logiciels pour console et micro. Et en permanence, toutes les dernières nouveautés.**

CONSOLE

## LES JEUX DE PLATES-FORMES

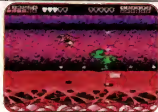


Après *Sonic* et *Super Mario 3* l'année dernière, la guerre continue entre Sega et Nintendo, cette année entre *Sonic 2* et *Super Mario World*. Mais d'autres jeux de plates-formes comme *Battletoads*, *Chuck Rock*, *Mickey* ou *Shadow Of The Beast* pourraient bien venir changer le cours du combat. Choisissez votre jeu fétiche !

### BATTLETOADS

*Tradewest / N.E.S. / Game Boy*

Les Tortues Ninja n'ont qu'à bien se tenir, voici les crapauds mutants, Rash et Zitz. Que ce soit sur N.E.S. ou Game Boy, la réalisation de ce jeu multi-tableaux, qui combine beat'em'up et shoot'em'up est tout simplement étonnante. Les niveaux sont variés, la jouabilité est parfaite, et le jeu ne manque pas d'humour. Pas étonnant que ce *Battletoads* soit déjà un hit aux États-Unis.



### CHUCK ROCK

*Virgin / Master System / Megadrive*

Adapté d'un jeu micro édité par Core Design en 91, *Chuck Rock* est aux consoles Sega ce que *Caveman Ninja* est aux consoles Nintendo. Vous dirigez Chuck, un homme préhistorique ridicule, à la recherche de sa bien-aimée capturée par un ignoble homme de Cro-Magnon. Pour se défendre, Chuck peut lancer des rochers à la tête de ses ennemis, ou bien encore leur assener son terrible coup de ventre ! Un jeu d'arcade original et très sympa à jouer.

### Mc Donaldland

*Ocean / Game Boy / N.E.S.*

Mick et Mack, deux kids très cools arrivent sur vos consoles Nintendo, dans un jeu qui n'est pas sans rappeler un héros moustachu de Nintendo... Mais *Mc Donaldland* se distingue des autres jeux du genre par une réalisation excellente, des astuces à trouver à chaque coin du niveau, et aussi d'étonnants gadgets comme les tapis roulants qui vous retournent et vous permettent d'atteindre de nouveaux lieux. Pas de doute à avoir, *Mc Donaldland* est un hit du genre.



**COMBIEN  
DE TEMPS  
VOUS  
FAUDRA-T-IL  
POUR  
FINIR  
ZELDA III ?**



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



rdre de privilégier le jeu à son minimum.  
Enfin. À jouer sur le Master "série".  
Zelda II, c'est y lus régnés, le niveau, le mystère, qu'il n'est y-essé le d'imaginer dans un jeu vidéo.  
Zus une minute de répit.

Votre héros, héros de l'ancien temps, vous ramène de  
la Montagne de la Lumière au Monde des Ténés.

Avec les graphismes 3D, il y a ennemis, tant un (l'ennemi) n'est-il pas.

Avec le son, il y a plates y us entendez tout, enquêtes, les

exclusifs, en même temps les chutes, l'air, créativement, le y, y.

Et pour le premier fois, les têtes, y a l'impitoyable, l'impitoyable.

Le héros, héros de l'ancien temps, vous ramène de

la Montagne de la Lumière au Monde des Ténés.

Avec les graphismes 3D, il y a ennemis, tant un (l'ennemi) n'est-il pas.  
Avec le son, il y a plates y us entendez tout, enquêtes, les  
exclusifs, en même temps les chutes, l'air, créativement, le y, y.  
Et pour le premier fois, les têtes, y a l'impitoyable, l'impitoyable.  
Le héros, héros de l'ancien temps, vous ramène de

la Montagne de la Lumière au Monde des Ténés.

Avec les graphismes 3D, il y a ennemis, tant un (l'ennemi) n'est-il pas.

Avec le son, il y a plates y us entendez tout, enquêtes, les

exclusifs, en même temps les chutes, l'air, créativement, le y, y.

Et pour le premier fois, les têtes, y a l'impitoyable, l'impitoyable.

Le héros, héros de l'ancien temps, vous ramène de

la Montagne de la Lumière au Monde des Ténés.

Avec les graphismes 3D, il y a ennemis, tant un (l'ennemi) n'est-il pas.

Avec le son, il y a plates y us entendez tout, enquêtes, les

exclusifs, en même temps les chutes, l'air, créativement, le y, y.

Et pour le premier fois, les têtes, y a l'impitoyable, l'impitoyable.

Le héros, héros de l'ancien temps, vous ramène de

la Montagne de la Lumière au Monde des Ténés.

Avec les graphismes 3D, il y a ennemis, tant un (l'ennemi) n'est-il pas.

Avec le son, il y a plates y us entendez tout, enquêtes, les

exclusifs, en même temps les chutes, l'air, créativement, le y, y.

Et pour le premier fois, les têtes, y a l'impitoyable, l'impitoyable.

Le héros, héros de l'ancien temps, vous ramène de

la Montagne de la Lumière au Monde des Ténés.

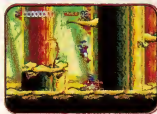
Avec les graphismes 3D, il y a ennemis, tant un (l'ennemi) n'est-il pas.

Avec le son, il y a plates y us entendez tout, enquêtes, les

exclusifs, en même temps les chutes, l'air, créativement, le y, y.

Et pour le premier fois, les têtes, y a l'impitoyable, l'impitoyable.

Le héros, héros de l'ancien temps, vous ramène de



## MICKEY & DONALD IN WORLD OF ILLUSION

Sega / Megadrive

Vous vous souvenez certainement de Mickey In Castle Of Illusion, un des hits Megadrive de l'année dernière. Notre héros favori est de retour, accompagné cette fois-ci de Donald, ce qui change totalement le jeu, puisque vous pouvez en effet jouer à deux simultanément. World Of Illusion est non seulement somptueux, mais il est en plus bourné de trouvailles géniales qui en font un hit au même titre que Sonic 2.

## SONIC 2

Sega / Master System / Megadrive

Sonic, le héros le plus rapide de l'histoire du jeu vidéo est de retour sur les consoles Sega, accompagné cette fois-ci d'un renard tout aussi détonnant. Du coup, vous pourrez cette fois-ci affronter le terrible Dr. Robotnik à deux, ce qui veut dire que vous allez deux fois plus vous éclater qu'avec le premier Sonic. Sans oublier les nombreuses surprises et nouveautés, dont un stage de bonus en 3D dont vous nous direz des nouvelles.



## SUPER MARIO WORLD

Nintendo / Super Nintendo

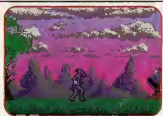
Seule apparition de Mario sur la Super Nintendo cette année (en attendant le fantastique Super Mario Kart), Super Mario World est d'ores et déjà un jeu mythique, tant il a fait parler de lui pendant les mois qui ont suivi sa sortie. Plus grand que les épisodes déjà disponibles sur NES, plus fou mais surtout bien mieux réalisé, Super Mario World est l'exemple même du savoir-faire de Nintendo. A ne manquer sous aucun prétexte.



## SHADOW OF THE BEAST

Atari / Lynx

Difficile pour Alan de lutter face à des géants comme Sega ou Nintendo. Pourtant Psygnosis a développé pour la console Lynx son fameux Shadow Of The Beast, et il faut bien avouer que cette version Lynx du plus célèbre jeu de la société anglaise est un véritable chef d'œuvre, plein de couleurs, d'animations incroyables et d'effets très réussis. Bref, LE meilleur jeu Lynx du genre, sans aucun doute !



CONSOLE

## LES SHOOT'EM'UP

Les Shoot'em'up, entendez par cet anglicisme "jeux de tir", passionnent les joueurs d'arcade depuis bien longtemps. Spécialisées dans ce type de jeu, les consoles Sego doivent aujourd'hui lutter contre les fantastiques productions de la Super Nintendo. Entre Thunderforce IV, Gynoug, Sagaï et Super Aleste ou UN Squadron... notre cœur balance.



## SAGAÏ

Sega / Master System

Seul jeu de tir disponible sur Master System, Sagaï réunit tous les ingrédients nécessaires à un excellent jeu. La réalisation est exceptionnelle pour cette machine avec des dizaines de sprites à l'écran, des énormes boss de fin de niveau et une jouabilité parfaite. En plus la difficulté est croissante permettant à tout un chacun de progresser régulièrement. Pour un coup d'essai, Sega réussit un véritable coup de maître.

## SUPER ALESTE

Toho / Super Nintendo

Jusqu'à présent, les jeux de tir sur Super Nintendo souffraient d'un mal chronique : les ralentissements ! Toho réussit là où les autres ont échoué : une action d'enfer avec des vaisseaux dans tous les coins, des explosions à répétition, une musique géniale, des graphes somptueux et des animations démentes.



## THUNDERFORCE IV

Sega / Megadrive

Les shoot'em up sur Megadrive, on ne les compte plus. Les shoot'em up de qualité, on s'en souvient. Les shoot'em up géniaux, on connaît leur nom. Et le shoot'em up de folie, on y joue tous les jours. Les programmeurs de Technosoft ont tiré le meilleur de la machine nous offrant des effets encore inconnus qui font largement penser à la Super Nintendo. Si vous ne devez en posséder qu'un, ce doit être celui-là. Une référence !



fnac



## UN SQUADRON

Capcom / Super Nintendo

Ce jeu fut le premier d'une longue série de mega-hit sur Super Nintendo. Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, UN Squadron démontre toutes les qualités de la machine. Et pour une fois dans cette catégorie de jeu, un aspect stratégique est présent. Pas question de foncer tête baissée vers les hordes de vaisseaux ennemis sans protéger sa base. Du bon, de l'excellent jeu de tir !

## GYNOUG

Sega / Megadrive

Sorti avant Thunderforce IV, Gynoug fut gratifié pendant quelques mois du titre très convoité de meilleur jeu de tir sur Megadrive. L'action est démente, les bruitages géniaux, les graphismes superbes et les animations parfaites. En revanche, l'action reste des plus classiques. Une excellente cartouche quand même qui plaira à tous les amateurs du genre.



SUPERSONIC

LE MENSUEL DES CONSOLES

SEGA

- Test
- Plans
- Soluces
- Previews
- Ton rigolo
- Avalanche de photos
- Un géant à 10 Francs
- Super Poster

100% dédié aux consoles SEGA

- Megadrive
- Game Gear
- Master System



**10 FRANCS**  
Tout simplement

Chaque mois, chez votre marchand de journaux



WORLD HEROES  
1990F\*

# NEO•GEO

1990F\*  
LEGE BOUTING

## LE MONDE DE LA PERFECTION

WORLD HEROES

MUTATION NATION

BASEBALL STARS 2

BASEBALL STARS 2

Des sprites gigantesques  
Des graphismes prodigieux  
Des voix fantastiques  
Des sons de qualité stéréo...



LAST RESORT

KING OF THE MONSTERS II

BURNING FIGHT

WORLD HEROES

LAST RESORT

MAGICIAN LORD

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF :

GUILLEMOT INTERNATIONAL BP 2 56200 LA GACILLY

CONSOLE



## LES BEAT'EM'UP

La baston, fait recette cette année sur les consoles. Si vous n'avez jamais entendu parler de Street Fighter 2 cette année, c'est que vous êtes resté enfermé pendant un an, sans jamais allumer ni la télévision ni la radio, ni même Banzai. Bref, les concurrents sont nombreux, avec un certain avantage pour Nintendo... Mais Sega prépare la contre-attaque en 93 avec Street Of Rage 2.

DOUBLE DRAGON III  
Tradewest / N.E.S.

Les shoot'em up, ne sont pas intéressants, les jeux de réflexion, ça vous "barbe" et les simulations, sont trop compliquées. Mais les jeux de castagne, c'est autre chose ! Et le meilleur sur Nes, c'est sans aucun doute Double Dragon II. L'histoire est toujours la même et sert de prétexte à une bagarre générale. Tous les coups sont permis et il est fortement conseillé de jouer à deux, la difficulté du jeu étant bien réelle.



## NINJA GAIDEN

Sega / Game Gear

Les jeux de combat sur Master System, on ne les compte plus. Mais une cartouche comme Ninja Gaiden, il n'y en a qu'une ! Avec une réalisation au top, une jouabilité parfaite et des niveaux longs et variés truffés de passages secrets et de bonus, le jeu plaira à tous les joueurs. Encore une fois, la Master System démontre toutes ses qualités ludiques. Qui a dit que l'ère des 8 bits était révolue ?



## FINAL FIGHT

Konami / Super Nintendo

Après Capcom, Konami est considérée comme le meilleur éditeur sur Super Nintendo. La conversion de Final Fight en est le meilleur exemple. Pratiquement identique à la version arcade, à l'exception du mode deux joueurs simultané. Malgré cela, cette cartouche reste excellente et s'affirme comme l'une des meilleures sur la Super Nintendo. Pour tout ceux qui veulent jouer des poings et des pieds.

## STREET FIGHTER 2

Capcom / Super Nintendo

Le plus célèbre jeu d'arcade de tous les temps est enfin disponible sur console. C'est bien sûr Capcom qui s'est occupé de la conversion et le résultat dépasse toutes les espérances. Le joueur se croirait devant la borne d'arcade. Rien à dire sur la réalisation, tout est parfait ! Tout juste faut-il apprendre les différents (et nombreux) coups de chacun des personnages. Le meilleur jeu de l'année, c'est de !



## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 4

Konami / Super Nintendo

La folie des Tortues Ninja est toujours aussi vivace et Konami nous propose le dernier volet de leurs aventures très du jeu d'arcade. Le jeu est superbe avec une réalisation extra, très maniable et surtout, offre la possibilité à deux joueurs de s'éclater ensemble. Le seul petit reproche concerne la difficulté du jeu, trop faible pour certains. Les plus célèbres "dévoreuses" de pizzas au monde n'ont pas fini de nous distraire !



EN CONTACT DIRECT AVEC  
Tapez sur votre minitel :  
3615 OCEANSOFT

ocean

Tous sur et sur les nouveautés Ocean les infra, les  
previews, les indiscretions... - Faire les soirs impossibles,  
voir des tableaux inaccessibles... - Faire partie du Club  
Ocean - Connaître le mieux des revendeurs - Dialoguer  
avec les responsables - Gagner des cadeaux sur  
Mega-Quiz - Remettre ses cartes - Gagner une Gameboy,  
une Nes, une Super-Nintendo avec tous les jeux Ocean.  
Bénéficier... Gagner tous les jeux Ocean sortis en  
1992 et restés en ligne pour ceux qui sortent en 1993 !  
7 Jours sur 7 - 24h/24

3615  
GEN4

Le serveur de Génération 4.

Trucs, astuces, Quiz,  
dialogues, question à la  
rédaction, concours...

L'actualité Micro en direct

fnac

La Fnac : 41 logithèques  
à votre service, avec une  
sélection de plus de  
4 000 logiciels pour  
console et micro. Et en  
permanence, toutes les  
dernières nouveautés.

CONSOLE

## LES JEUX DE SPORT

Voici les classiques des consoles, les jeux auxquels on revient toujours, même après des mois d'utilisation intense.

Football, tennis, basketball, athlétisme, jeux olympique et football futuriste sont ici particulièrement bien représentés.



## KICK OFF

Ludimedia / N.E.S. / Game Boy / Super Nintendo

La simulation de football qui avait fait un carton sur micro-ordinateurs il y a quelques années est maintenant disponible sur consoles Nintendo. Le jeu bénéficie d'une réalisation de qualité, mais c'est surtout la jouabilité de Kick Off qui en a fait l'un des meilleurs football disponible.

En plus, les actions que l'on peut faire sont d'un réalisme à couper le souffle: retournés, têtes, corners, coups francs... Il ne manque rien !



## TEAM USA BASKETBALL

Electronic Arts / Megadrive

Le fantastique spectacle de la Dream Team officiant l'été dernier à Barcelone a marqué tous les esprits. Maintenant, il est possible de revivre ces instants magiques avec ce jeu de basket-ball intégrant toute l'histoire de chacun des participants et de leur nation. Tous les coups du basket sont gérés, comme les dispositions tactiques. Si on ajoute à cela une technique irréprochable, on tient le meilleur jeu du genre sur Megadrive.



fnac

## OLYMPIC GOLD

U. Gold / Master System / Megadrive / Game Gear

Sortie à l'occasion des Jeux Olympiques de Barcelone, cette cartouche regroupe les plus célèbres disciplines olympiques. D'une technique impeccable, Olympic Gold comblera les passionnés d'athlétisme. peu chanceux jusqu'à présent sur Megadrive. Et pour couronner le tout, il est possible d'organiser des tournois (au maximum quatre joueurs), histoire de battre et rebattre les records du monde. Une excellente simulation... et la seule !



## SPEEDBALL 2

Virgin / Master System / Megadrive

Nous sommes au 21<sup>ème</sup> siècle et les tous les sports ont disparu. Seul subsiste le Speedball, une variante du football où la violence est le maître mot. Peu importe la manière de gagner et d'écraser l'adversaire. Le joueur aura le choix entre plusieurs équipes et plusieurs ligues d'un niveau différent et devra utiliser judicieusement les différents bonus. Une super réalisation et une excellente maniabilité le classe parmi les meilleurs de sa catégorie.



## SUPER SOCCER

Nintendo / Super Nintendo

Jusqu'à présent, aucune simulation de football n'a su recréer l'ambiance et le réalisme d'un vrai match. Mais avec Super Soccer, les amateurs vont enfin pouvoir s'écarter avec un jeu proche de la réalité. Les possibilités de la Super Nintendo en matière d'animation y sont pour beaucoup et les programmeurs ont pu respecter les effets de profondeur caractéristiques de ce sport.



## COLLECTIONNE LES CARTES DE L'UNIVERS FANTASTIQUE DES JEUX VIDÉO

LES RENDEZ-VOUS : le 12/01/93 : les 8 premières cartes dans **BANZZAI N°7** - le 25/01/93 : les 8 cartes suivantes dans **GÉNÉRATION 4 N°52**, avec la boîte de rangement en cadeau dans le magazine le 30/01/93 : les 8 cartes qui suivent dans **SUPERSONIC N°7** et ensuite, chaque mois, dans chaque magazine.

Des rendez-vous à ne pas manquer !

LA NOUVELLE  
FOLIE DE 1993 !



Cartonnées, vernissées,  
recto-verso, tout en  
couleur. Format 9 X 13.



La Fnac : 41 logithèques à votre service, avec une sélection de plus de 4 000 logiciels pour console et micro. Et en permanence, toutes les dernières nouveautés.



СНУСК РАДЖ



## SPEEDBALL 2



EURO CLUB SOCIETY

TEGADIPAFE • MASTER SYSTEM	
TEGADIPAFE • TI/R	
TEGADIPAFE • TI/R	
TEGADIPAFE • MASTER SYSTEM	
TEGADIPAFE • TI/R	



The Spectator © 1988 Bantam Inc., A Publishing Division of Bantam Books, Inc.  
All rights reserved. The Trademark(s) designating a trademark of China, P.R., a trademark, Bantam Publishing, All rights reserved. Reproduced by permission of Bantam Books, © 1988 Bantam Books, Inc. All rights reserved.  
Copyright: Jack Foster © 1988 Bantam Books, Inc. and Krawcheck. All rights reserved.  
Copyright © to a trademark of The Sidney Krawcheck © 1988, 1989 The Sidney Krawcheck. All rights reserved. © 1988 China Ltd.  
Jack, Shanna, Suzanne and Haysa Jones are trademarks of Jack Krawcheck, Inc.  
Black Hawk © 1988 Bantam Books, Inc. and Krawcheck Ltd. All rights reserved.  
Ferguson © 1988 Bantam Books, Inc. and Krawcheck Ltd. All rights reserved.



CONSOLE

# LES JEUX DE SIMULATION

Moins de nominés dans cette catégorie que dans les autres, mais il faut dire que les simulations ne sont pas légères sur consoles. L'occasion cependant de féliciter les productions déjà disponibles, en sachant tout de même que de nombreuses simulations de vol et autres sont prévues pour l'année 93, avec l'arrivée entre autres du géant de la simulation sur micro, Microprose.

Autant dire que l'année prochaine sera plus chargée...

## BLAZING SKIES

Namco / Super Nintendo

Les vaisseaux du futur se déplacent à la vitesse de la lumière, équipés des dernières armes sur-puissantes et possédant des boucliers anti-chock thermo-nucléaire. C'est bien beau mais ça ne vaut un combat canon aux commandes d'un vieux coucou de la première mondiale. Bombardements d'entre-pôts, duels en plein ciel... les vrais amateurs d'aviation, vont se régaler ! La technique en 3D bitmap est totalement éblouissante !



fnac

## LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts / Megadrive

Peu nombreuses sur Megadrive, les simulations sont les bienvenues. Surtout lorsque celle-ci sont en 3D vectorielle (comme sur les micro-simulateurs) et offrent au joueur les commandes du tout dernier hélicoptère de combat. Le reste du jeu est classique avec différentes missions à accomplir. Le grade du joueur évolue avec ses capacités à réussir ses objectifs. Voilà une cartouche qui vient étoffer parfaitement la logithèque de la Megadrive.



## PILOTWINGS

Nintendo / Super Nintendo

Disponible dès la sortie de la Super Nintendo au Japon, Pilotwings nous arrive seulement en France. La qualité du jeu n'a rien perdu et Pilotwings reste l'une des meilleures simulations sur Super Nintendo. Le joueur aura la possibilité de prendre les commandes d'un avion bien sûr, mais aussi d'un hélicoptère, d'une aile-delta, d'un jet-pack... La technique du jeu explore à fond les spécificités de la machine avec un décor complètement en 3D bitmap.



## LE MENSUEL DES CONSOLES

# NINTENDO



- Test
- Plans
- Soluces
- Previews
- Ton rigolo

- Avalanche de photos
- Un géant à 10 Francs
- Super Poster



**10 FRANCS**  
Tout simplement

100% dédié aux consoles NINTENDO

- Super Nintendo
- Game Boy
- NES

Chaque mois, chez votre marchand de journaux



## STEEL TALONS

Atari / Lynx

Ce jeu fit un carton il y a quelques années lors de sa sortie en salle d'arcade. Il s'agit d'une simulation d'hélicoptère. Les commandes sont très simples à assimiler et l'action prime. Le jeu est constitué d'une suite de missions, toutes différentes (destruction de cibles, de convois mobiles, épreuve de maniabilité dans un canyon, repérage de nuit...) et la réalisation est vraiment exceptionnelle sur Lynx. A posséder impérativement !



**La Fnac : 41 logithèques à votre service, avec une sélection de plus de 4 000 logiciels pour console et micro. Et en permanence, toutes les dernières nouveautés.**

CONSOLE

# LES JEUX D'AVENTURE/REFLEXION



Les jeux d'aventure ou de réflexion sont si peu nombreux sur consoles qu'il nous a fallu les regrouper dans cette même catégorie. Un point commun: ces jeux vous feront passer des heures devant votre console, soit à arpenter des mondes gigantesques comme dans *Zelda 3*, soit à tenter de passer les niveaux délirants de *Lemmings* au *Push Over*. Des chefs d'œuvre à découvrir.



## ADVENTURE OF LOLO 2

Nintendo / N.E.S.

Le premier épisode passionna des dizaines de joueurs. Le second est promis au même succès avec une réalisation superbe et une action variée. Pour sauver notre petite boule bleue du monde terrible dans lequel elle se trouve, il faudra tantôt faire preuve de réflexion, tantôt de rapidité, tantôt des deux ! Le jeu est servi par une bonne technique et une parfaite maniabilité. De quoi passer de longues heures devant sa console.

## LEMMINGS

Nintendo / Super Nintendo

Avant d'envahir les circuits intégrés de la Super Nintendo, les Lemmings ont pas mal bourlingué. Toutes les machines du marché ont accueilli ces adorables petites bêtes au QI proche de zéro. Mais c'est à chaque fois la même histoire, les sentiments prennent le dessus et le joueur ne peut s'empêcher de les sauver d'une mort certaine, et de les guider vers la sortie. Le principe du jeu est toujours le même et le jeu est très facile d'accès. A posséder !



## POPULOUS

Imagineer / Super Nintendo

Le très fameux jeu de Bullfrog avait déjà reçu bien des récompenses lors de sa sortie sur ordinateurs il y a quatre ans. L'année dernière, Populous avait également passionné les possesseurs de consoles Sega. Aujourd'hui, le jeu qui vous place dans la peau d'un dieu devant gérer son peuple arrive sur console Super Nintendo, et c'est toujours avec autant de plaisir que l'on tente de faire progresser la civilisation si minime de ces petits humains.



DES MILLIERS DE LOGICIELS  
A TELECHARGER  
AVEC QUICKTEL SUR 36 15 SM 1



POUR RECEVOIR QUICKTEL, RETOURNEZ-NOUS LE BON CI-DESSOUS A :  
SM 1 - CMD 5 - 110, RUE SAINT-DENIS, 75002 PARIS OU PASEZ VOTRE  
COMMANDE SUR LE 36 15 SM 1.

AVEC VOTRE ORDINATEUR ET VOTRE NINTEL, (OU UN MODEM COMPATIBLE  
NINTEL) TELECHARGER GRATUITEMENT DE NOUVEAUX LOGICIELS, BAND  
VIDE, PATER VOTRE CHOI SUR DE 15 SM, LANCER QUICKTEL, SUR  
VOTRE MICRO PEU ATTENDEZ QUELQUES MINUTES POUR RECEVOIR LE  
PROGRAMME.  
VOUS POUVEZ ALORS L'UTILISER ET LE BANDER SANS VOUS  
DE CEST UN MANAGER ET QUEL VOUS PLAIT, INSCRIRE PAR L'AUTEUR,  
UNIQUE 1 SM, VOUS OFFRE SON ASSISTANCE TELEPHONIQUE POUR  
VOUS CONSEILLER.  
ALORS, SANS PLUS TARDER, VENEZ DECOUVRIRE LA RIICHESSE DE NOTRE  
COLLECTION DE 8000 SUR DE 15 SM 1.

### BON DE COMMANDE 04

Je désire recevoir votre logiciel de Téléchargement QUICKTEL, au prix de  
☐ Logiciel seul : 89 francs ☐ Logiciel + cédé : 105 francs

Mon micro est un

☐ PC 386 ☐ PC 486 ☐ ATARI ST ☐ AMIGA ☐ MAC

Pour PC et ATARI ST spécifiez le nombre de lignes de votre carte vidéo

☐ CDD 0 broches ☐ CDD 15 broches

Je tiens à préciser votre règlement par chèque, mandat ou mandat

Nom \_\_\_\_\_ Prénoms \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_ Code Postal \_\_\_\_\_





## PUSH OVER

**Ocean / Super Nintendo**

Si vous aimez les jeux de réflexion, nul doute, Push Over est fait pour vous ! Encore une fois le personnage est pris au piège et son seul salut, c'est votre perspicacité. Le seul moyen de le sauver ? Faire tomber tous les dominos ! Qui mais voilà, chacun de ces dominos à une fonction particulière. Celui-ci s'élève pour passer d'une plate forme à l'autre, celui-là rebrousse chemin dès qu'il rencontre un obstacle. Bref, c'est un casse-tête effrayable ! Et un super jeu !

## THE IMMORTAL

**Electronic Arts / Megadrive**

Vous dirigez dans ce jeu d'aventure un magicien qui se trouve perdu dans un complexe souterrain où il ne comprend pas tout ce qui se passe autour de lui. Le scénario étonnant, les sorts spectaculaires très sympas et surtout les très nombreuses façons de mourir... toujours très "gore", ont fait de ce jeu d'Electronic Arts un classique du genre, qui après avoir fait un carton sur ordinateur, fait aujourd'hui les beaux jours de la Megadrive, et demain de la Super Nintendo.



## ZELDA 3

**Atari / Lynx**

Zelda 3 est sans aucun doute ce qui se fait de mieux en matière de jeux d'aventure sur console. Sur le plan technique, rien à dire, les programmeurs de Nintendo ont fait très fort et sur le plan du scénario, c'est tout simplement grandiose. Jamais une aventure sur console n'aura tenue autant en haleine le joueur. Des dizaines de salles cachées, des bonus tout aussi nombreux, des rebondissements en cascade... bref, le must sur Super Nintendo, et en français !



## LE 17 FEVRIER 1993, ILS SERONT DE RETOUR

Avec de nouveaux pouvoirs, pour conquérir un nouveau monde !!!

- 12 nouvelles tribus de Lemmings, chacune possédant ses propres pouvoirs.
- 50000, sautiers, hommes-ballon, archers...
- 256 couleurs superbes en mode VGA.
- Des animations décapitantes.

Prochain  
South Kensington Building  
Selden Street - Liverpool L340Q  
ENGLAND

**7500000000**

production designed by



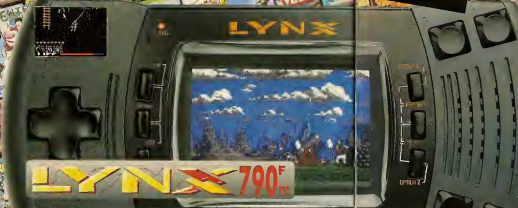
- scrolling multidirectionnel
- apparait toutes les cartes sans avoir les vos dignitaires des Lemmings
- Excellente jouabilité !

Tél : (044) 51 709 87 85  
Fax : (044) 51 709 44 66



**La Fnac : 41 logithèques à votre service, avec une sélection de plus de 4 000 logiciels pour console et micro. Et en permanence, toutes les dernières nouveautés.**

## Fais ta prière!



30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
30	31	32	33	34	35	36																																																																

BASKET DRUM	CRABO
BOAT	HYDRA
BOAT FOOD	RAMPARE
STEEL TALONS	SHADOW OF THE BEAST

BARRELL HEBERLE - CATAL - DIRTY LARRY MONTGOMERY  
DEACUNA - GLO DUEL - HYPERKINDLE - LEMMONS  
NFL FOOTBALL - TENBALL JAM - PIT FIGHTER - RABBIT  
SPACE WAR - STRIDER - VINDICATORS - VOLLEYBALL  
DREAMA'S DATE - NINJA GARDEN 1 - ROLLING THUNDER  
WORLD CLASS BUCKER - EVE OF THE RECKLINGER  
SUPER ASSEMBLED - DINO DYNAMICS - BLOOD & GUNS  
ROAD RACE 4WD - 720 - NINJA NEND

**DES ACCESSOIRES POUR RICHENNER VOTRE LYNX**  
CinéClicsys, journal, agenda, carte, adaptations vidéo, jeux, etc., pour tous les besoins de vos loisirs.

**BATMAN RETURNS**

La console Lyri + le clavier  
Basso + le côté Console  
+ 2 piles + 2 piles  
TRANSMISSION SILENCIEUSE

990F

A CE PRIX-LÀ, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?



INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers  
Informations 3615 ATARI

# LES NOMINÉS MICRO

## I MEILLEUR JEU D'ACTION

- a) Caveman Ninja
- b) Crazy Cars 3
- c) Epic
- d) Fire & Ice
- e) Flashback
- f) Jim Power
- g) Project X
- h) Shadow Of The Beast 3
- i) Super Cauldron
- j) Zool

## II MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE

- a) Billard Américain
- b) Grand Prix
- c) Lotus 3
- d) No Second Prize
- e) Sensible Soccer

## III MEILLEUR JEU D'ADVENTURE

- a) Alone In The Dark
- b) Eternam
- c) Inca
- d) Indiana Jones & The Fate Of Atlantis
- e) K.G.B.
- f) King's Quest VI
- g) Lost Files Of Sherlock Holmes

- h) Lure Of The Temptress
- i) Rex Nebular
- j) Star Trek

## IV MEILLEUR JEU DE ROLE

- a) Black Crypt
- b) Eye Of The Beholder 2
- c) Ishar
- d) Legends Of Valour
- e) Ultima 7
- f) Ultima Underworld

## V MEILLEURE SIMULATION

- a) B-17 Flying Fortress
- b) Comanche : Maximum Overkill
- c) Falcon 3
- d) Reach For The Skies
- e) Task Force 1942

## VI MEILLEUR JEU DE STRATEGIE

- a) A-Train
- b) Civilization
- c) Dune
- d) Siège
- e) Transarctica

## VII MEILLEUR EDITEUR

- a) Electronic Arts

- b) Gremlin
- c) Infogrames
- d) Lucasfilm
- e) Microprose
- f) Ocean

- g) Origin
- h) Psygnosis
- i) Renegade
- j) Sierra-On-Line
- k) Virgin Games

# CONSOLE

## VIII MEILLEUR JEU DE PLATES-FORMES

- a) Battletoads
- b) Chuck Rock
- c) McDonaldland
- d) Mickey & Donald In World Of Illusion
- e) Sonic 2
- f) Super Mario World
- g) Shadow Of The Beast

## IX MEILLEUR SHOOT'EM'UP

- a) Segaïa
- b) Super Aleste
- c) Thunderforce IV
- d) UN Squadron
- e) Gynoug

## X MEILLEUR BEAT'EM'UP

- a) Double Dragon 3
- b) Ninja Gaiden
- c) Final Fight
- d) Street Fighter 2
- e) Teenage Mutant Ninja Turtles

## XI MEILLEUR JEU DE SPORT

- a) Kick Off
- b) Olympic Gold
- c) Team USA Basketball

- d) Speedball 2
- e) Super Soccer

## XII MEILLEURE SIMULATION

- a) Blazing Skies
- b) LHX Attack Chopper
- c) Pilotwings
- d) Steel Talons

## XIII MEILLEUR JEU D'ADVENTURE / REFLEXION

- a) Adventure Of Lolo 2
- b) Lemmings
- c) Populous
- d) The Immortal
- e) Zelda 3

## XIV MEILLEUR EDITEUR

- a) Capcom
- b) Electronic Arts
- c) Konami
- d) Nintendo
- e) Ocean
- f) Sega
- g) Sunsoft
- h) Tradewest
- i) US Gold
- j) Virgin

## BULLETIN RÉPONSE

Voilà ! Maintenant que vous avez entre les mains l'ensemble des éléments pour élire les meilleurs jeux de l'année, c'est à vous de jouer. Pour voter, cerchez dans les catégories où vous désirez voter UNE et UNE SEULE lettre. Vous n'êtes pas obligés de voter pour les 14 catégories.

Le résultat de vos votes sera ensuite ajouté au résultat des votes des logithèques Fnac et de la rédaction de Génération 4. Les résultats seront affichés dans les Fnac début février, et seront détaillés dans le numéro 53 de Génération 4, qui sortira aux environs du 25 janvier.

N'oubliez pas de nous indiquer vos coordonnées complètes, vous aurez peut-être la chance d'être invité à la soirée de remise des 4 d'Or...

## MICRO

I) a b c d e f g h i j

II) a b c d e

III) a b c d e f g h i j

IV) a b c d e f

V) a b c d e

VI) a b c d e

VII) a b c d e f g h i j k

## CONSOLE

VIII) a b c d e f g

IX) a b c d e

X) a b c d e

XI) a b c d e

XII) a b c d

XIII) a b c d e

XIV) a b c d e f g h i j

N'oubliez pas de cercher une lettre et une seule dans les catégories dans lesquelles vous désirez voter.

Bulletin réponse à renvoyer avant le 15 janvier à :

Génération 4 - Vote 4 d'Or

19, rue Hégésippe Moreau - 75018 Paris

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Tel : \_\_\_\_\_

Age : \_\_\_\_\_ Machine : \_\_\_\_\_

## FLASHBACK



Il existe des mystères dont il ne vaut mieux pas se souvenir le plus grand seul souvenir ne vous tue



Les jeux vidéo sur AMIGA, PC, ST, MAC, CD, CBI

# GÉNÉRATION 4

Alien 3

N°51 - JANVIER 93



STREET FIGHTER 2

NOUVEAU !  
LE CAHIER CD DE GEN4



INCA PC et CD-ROM



EDEN CD-ROM



DRIVE FRACTALUS CD-ROM

**NOUVEAU :**  
Le guide pratique  
Gen4. 64 pages de  
trucs, bidouilles,  
solutions, astuces et  
petites annonces.  
(Voir au dos)



**EN CADEAU DANS  
CE NUMERO :**

Le guide Fnac / Gen4  
des meilleurs jeux  
micro et vidéo de  
l'année. Eiisez les  
4 d'Or '93 en votant  
pour vos jeux préférés.  
(Voir au dos)

**DAUGHTER OF  
THE SERPENTS**  
un jeu de rôle  
informatique terrifiant !

**DISQUETTE  
DEMO EN CADEAU**

Attendez, vous imaginez ne  
comparer qu'une disquette.  
51A ou 51B. A vous de choisir !

M 4661 - 51 - 30,00 F



**SUR LA DISQUETTE 51A**



NIGEL MANSELL (AMIGA - 1 mégas)  
SHADOW OF THE COMET (PC)  
SUPER CAULDRON (ST)

**SUR LA DISQUETTE 51B**



WALKER (AMIGA - 1 mégas)  
SUPER CAULDRON (ST)  
TROLLS (PC)



**DRACULA : LE FILM**

# DES SENSATIONS IMMENSES POUR VOS MICROS

## LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR!

Projeté dans les limbes de la justice et le yakuza, le dangereux criminel Frank et son partenaire, le plus grand de l'ère, les plus célèbres du cinéma de combat. "L'arme fatale" (John Woo) est de retour.

Le duo de choc est de retour! Frank et son partenaire, le plus grand de l'ère, les plus célèbres du cinéma de combat. "L'arme fatale" (John Woo) est de retour.



## LA NOUVELLE MERVEILLE DES AUTEURS DE EPIC

Les auteurs de Epic sont de retour.

Les auteurs de Epic sont de retour.

Les auteurs de Epic sont de retour.



Les auteurs de Epic sont de retour.

## COGNEZ FORT ET REVENEZ CHAMPION DU MONDE DE CATCH



WWE European Rampage est de retour! Les auteurs de Epic sont de retour.

WWE European Rampage est de retour! Les auteurs de Epic sont de retour.

## ÇA VA CARTOONER SUR VOS MICROS

Les auteurs de Epic sont de retour.

Les auteurs de Epic sont de retour.







Stéphane Lavoisard



# FAIRSEE

UNE AVENTURE QUE VOUS N'OUBLIÉREZ JAMAIS !

**H. R. GIGER**

Exigir la Versión Francésa INTEONALE  
Disponible sur PC & Janyh  
Mincintech mi-03

CYBERDRIFTS



## LE RETOUR DE DRACULA

Le personnage de Bram Stoker est de retour parmi nous, grâce au talent du réalisateur Francis Ford Coppola. En attendant de vous présenter le jeu de Psygnosis le mois prochain, voici de quoi vous mettre en appétit avec ce dossier complet sur LE film de ce début d'année.

## INFOGRAMES FOR EVER !

Destination Villerbannes pour une découverte des prochains produits de la compagnie française... Interview de Frédéric Raynal, auteur du sublime *Alone In The Dark*, qui s'explique sur les suites du jeu ! Présentation de *Shadow Of The Comet*, deuxième jeu inspiré de l'Appel de Cthulhu (en démo ce mois-ci) et de *Stunt Island*, un simulateur de vol pas



Génération 4, 10, rue Hégésippe Moreau, 75016 PARIS, Tel: (33)(1) 45.22.28.80, Fax: (33)(1) 45.22.70.31

[illegible]

© 1998 by The McGraw-Hill Companies, Inc. All rights reserved. This publication is protected by copyright. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without prior written permission from The McGraw-Hill Companies, Inc. This publication may be used for educational or promotional purposes only. For more information, contact The McGraw-Hill Companies, Inc. at (201) 748-6000.



## ACCLAIM PASSE AU FLOPPY

**Le géant des jeux pour consoles arrive sur micro, avec son lot habituel de licences en tout genre. Alien 3, Simpsons: Bart Versus The World et Krusty's Super Fun House s'annoncent comme de très bonnes conversions des originaux sur consoles. Présentation des premiers produits...**

## LE CD-ROM MADE IN FRANCE



Chaque visite de cette équipe française nous met K.O. Après Dune CD, bientôt terminé, voici de nouveaux écrans d'Eden, et carrément un nouveau jeu CD, Drive Fractalus, qui devrait vous faire rêver quelques temps.

## INDEX DES TESTS

ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	90	PC
AVON HARRIER	84	PC
BEST OF THE BEST	68	PC
CAYMAN NINJA	86	AM/PC
CONTRAUTION	84	PC
CYRAN	42	AM
DAUGHTER OF THE SORPENT	44	PC
FIRE FORCE	88	AM
FOOTBALL	80	PC
FALL METAL PLANETE	100	RAC
GRAND PRIX	68	PC
HARRIER JUMP JET	74	PC
HUMANS	82	PC
INCA	34	PC
INFL & ACTION	72	AM/PC/ST
I.G.B.	54	AM
KYFRANCIA	52	AM
MOTORHEAD	82	AM
NO SECOND PRIZE	76	ST
NOVOLUOUS 2	58	PC
RACE TEAM	64	AM/ST
SHADOW WOLVES	90	AM/ST
STAR CONTROL 2	88	PC
TOMATO GAME	40	AM
TRANSARTICA	102	PC
TROLLS	68	PC
WOLFEYE	62	PC

## LES RUBRIQUES

DEMO DISK	8
NEWS	12
ABONNEMENT	28
CLUB GEN4	29
GEN & RIK	33
TESTS	34
BREFS	108
PREVIEWS	117
ENTRACTE	126
CAHIER CD	147
TESTS CD	154
BREFS CD	157
NEWS CD	160
PROCHAIN NUMERO	162

**ACHTUNG!!! AVANT DE LIRE LES PARAGRAPHES SUIVANT, PROTEGEZ IMPÉRATIVEMENT VOTRE DISQUETTE EN ÉCRITURE. FAITES UNE COPIE DE SÉCURITÉ DE LA DISQUETTE OU DES FICHIERS ET N'UTILISER PAS LA DISQUETTE ORIGINALE !**

Ce mois-ci, encore une fois, nous vous donnons le choix de la disquette de démonstration avec le magazine. À vous d'acheter le magazine avec la démo qui vous intéresse le plus. Désormais, dans la mesure du possible bien sûr, vous devriez donc avoir tous les mois le choix, entre deux démos Amiga, deux démos PC et deux démos ST (si nous arrivons à trouver deux démos récentes sur cet ordinateur). Nous avons en effet choisi de vous offrir des démos sur les jeux qui viennent juste de sortir et surtout sur ceux qui sortiront peu de temps après. Le tri-format (Amiga, PC, ST) ne nous permet hélas que de mettre des démos assez courtes et surtout restrictives : nécessitant souvent 1 Méga de Ram sur Amiga, utilisant uniquement le mode VGA couleur, avec des musiques et des bruitages non finalisés voire absents certaines fois... De toute les façons, essayez de faire une copie de la disquette ou des fichiers qui concernent votre machine sur une autre disquette formatée sous votre standard.

## Disquette 51 A



**NIGEL MANSELL  
WORLD  
CHAMPIONSHIP**  
(Gremlin) :  
Amiga (1 Méga)



**Chargement :** Protégez la disquette contre l'écriture et si possible, faites-en une copie pour plus de sécurité. Mettez ensuite la disquette dans le lecteur DFO : et allumez ton Amiga. Attendez quelques secondes pour voir les deux écrans de présentations (appuyez sur le bouton du joystick pour arriver à la démo).



**SHADOW OF THE  
COMET**  
(Infogrames) : PC



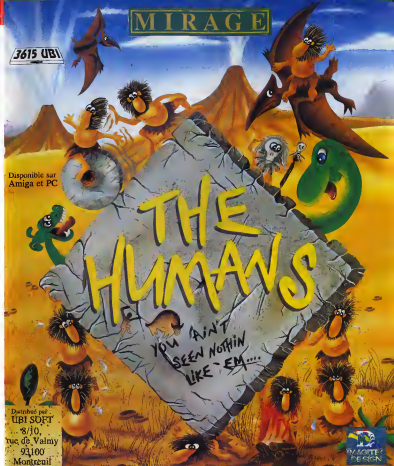
**Chargement :** Copiez le fichier CTHULHU.XE sur ton disque dur C : (ou sur une autre disquette vierge). COPY A : CTHULHU.XE C : est la phrase typique à taper. Mettez alors sur C : (ou sur le chemin d'accès de la disquette sur laquelle tu viens de le copier) et tapes CTHULHU. Le fichier va alors automatiquement décompresser la démo jouable sur ton disque C : dans le répertoire COMETDEM. Il suffit alors de se placer dans ce répertoire ("CD COMETDEM") puis de taper TATOU

**Le jeu :** Lorsque tu vois le circuit, attends que les lumières passent au vert et tu peux mettre les gaz à fond. Pour accélérer, appuies sur le bouton. En haut de l'écran tu peux voir la position sur le circuit (point blanc) et celle des autres concurrents. Tu as trois tours pour finir premiers !

# MIRAGE

3615 UBI

Disponible sur  
Amiga et PC



Distribué par  
UBI SOFT  
8/10,  
rue de Valmy  
93100  
Montreuil

"UN JEU COMPLETEMENT DINGUE !"

(Jeux) 87%

"UN FIN MÉLANGE ENTRE LA  
STRATÉGIE, L'ARCADE ET L'ADRESSE"

(Jeux) 94%

Adapté de la série de jeux de la collection "The Humans"











## PREMIUM OU PODIUM ? POUR LES MEILLEURS !

Lineol mène toujours le mouvement. Les compléments pour PC, PSX, Mega-CD, les premiers du genre, ont été un succès. Maintenant, les jeux de stratégie sont à la mode. Lineol a donc décidé de lancer une nouvelle collection de jeux de stratégie. La première est **GENA**, un jeu de stratégie pour PC, PSX, Mega-CD. Lineol a donc décidé de lancer une nouvelle collection de jeux de stratégie. La première est **GENA**, un jeu de stratégie pour PC, PSX, Mega-CD.



## GENESIA

Sous ce titre provisoire, se cache certainement l'un des plus brillants produits édités par la société Merodeia. Genesia reprend à son compte tous les points forts de titres comme *Sim City* ou *Powermanger*.

Dans Genesia, le joueur incarne un capitaine placé à la tête d'un petit territoire. Son univers comprend quelques bâtiments, des individus classés par corps de métiers et un environnement plus ou moins agréable. Le programme peut gérer jusqu'à trois joueurs humains.

Dans ce contexte, chaque officier doit établir une société prospère, fortifier militairement pour protéger ses frontières et poursuivre économiquement afin de soutenir le moral du peuple.

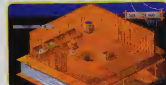
Dans un premier temps, le joueur doit



regler le domaine en mettant les hommes spécialisés là où ils seront le plus utiles. Par exemple, les bûcherons près des forêts et les forgerons aux portes des mines. Il existe une dizaine de métiers que les humains peuvent endosser. Lorsque la situation l'exige, le capitaine peut demander à telle ou telle personne de changer de fonction. Pour ce qui est



de la phase purement créative, le joueur dispose de divers éléments : des terres cultivables, des routes, des entrepôts, des fortifications, des puits, etc. - qu'il peut poser (la construction d'une maison demande pourtant la présence d'un charpentier) ça et là sur ses terres. De leurs côtés, les inventeurs conçoivent de nouvelles créations et les forgerons tentent de façonner les rêves de ces premiers. Toutes ses activités demandant bien sûr des matières premières. Comme si cela ne suffisait pas, le jeu propose une quête : enfin si le capitaine trouve suffisamment de temps pour s'en occuper. Riches et complètes, ces logiques s'annoncent déjà comme un véritable hit. Genesia est annoncé pour la fin du premier trimestre 1993.



NEIL, capitaine Marmadellus  
Pity, en ayant aimé vous  
demander une femme.



Lineol Kevin  
vous fait (rire),  
pleurer, pisser,  
mourir (de) rire, dans

**FLUIDE  
GLACIAL**

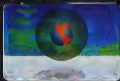
Uneur 88 - 2000 - 10000

Dès le  
15 décembre  
chez votre  
marchand de  
jouets.

\*D'après le scénario original.

## L'AMIGA 1200 : C'EST PARTI MON KIKI !

Bienvenue à ce petit Kiki, le personnage le plus mignon de la scène Amiga (pour le moment) : c'est l'Amiga 1200, une machine à 12 Mo de mémoire, avec un écran couleur, un lecteur de disquette et un lecteur de CD-ROM. Elle est sortie en septembre 1992, à un prix de 1 200 000 francs (prix de lancement). Elle est équipée d'un processeur 68000 à 25 MHz, d'une mémoire vive de 12 Mo, d'un lecteur de disquette et d'un lecteur de CD-ROM. Elle est compatible avec les logiciels Amiga 500 et 1000, et elle peut être mise à jour avec des modules de mémoire vive et de disque. Elle est aussi compatible avec les logiciels Amiga 1200 et 1200 Plus.



## MINDSCAPE CONTINUE SUR SA LANCÉE

Mindscape a annoncé la sortie de son jeu vidéo Mindscape, un jeu de stratégie en temps réel. Le jeu est disponible sur Amiga 500, Amiga 1000, Amiga 1200 et Amiga 1200 Plus. Il est développé par Mindscape et distribué par Mindscape.



Noël est cette année plutôt surprenant, avec des produits aussi originaux que drôles. Un exemple typique vous est donné avec Putt Putt (EA), une production qui devrait nous parvenir fin de la mois prochain sur PC et peut-être sur CD Rom. Vous y dirigez une petite voiture dans un dessin animé interactif gentil et mignon, dans lequel vous croisez des voitures qui parlent, des fleurs qui s'embrassent et tout plein de surprises et d'effets, aussi bien visuels que sonores. Vous pourrez ramasser certains objets pour mener à bien quelques missions très simples et



les possesseurs de cartes Sound Blaster auront la chance de tout vivre via des voix d'anglais (hélas en anglais) incroyables. De quoi retomber en enfance !



Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler, vos parents ne pourront pas vous le reprocher.



Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre  
au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ce n'est pas mal de temps que le quartier latin s'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme le Fnac Micro, les paris vont commencer à vibrer. 400 m² de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines Nintendo, Sega, NES, Info games... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et vous

remercier ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique du Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.



AGITATEUR DEPUIS 1954.



Quelques jours plus tard, le jeu Sleepyhead est sorti. Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel, en 3D, qui se joue sur PC. Le jeu est développé par la société américaine The Sims, qui est une des plus célèbres sociétés de développement de jeux vidéo. Le jeu Sleepyhead est un jeu de stratégie en temps réel, en 3D, qui se joue sur PC. Le jeu est développé par la société américaine The Sims, qui est une des plus célèbres sociétés de développement de jeux vidéo.



### PING PONG MICRO

Le jeu Ping Pong Micro est un jeu de stratégie en temps réel, en 3D, qui se joue sur PC. Le jeu est développé par la société américaine The Sims, qui est une des plus célèbres sociétés de développement de jeux vidéo. Le jeu Ping Pong Micro est un jeu de stratégie en temps réel, en 3D, qui se joue sur PC. Le jeu est développé par la société américaine The Sims, qui est une des plus célèbres sociétés de développement de jeux vidéo.



### GOLF IN THE SNOW...

Le jeu Golf in the Snow est un jeu de stratégie en temps réel, en 3D, qui se joue sur PC. Le jeu est développé par la société américaine The Sims, qui est une des plus célèbres sociétés de développement de jeux vidéo. Le jeu Golf in the Snow est un jeu de stratégie en temps réel, en 3D, qui se joue sur PC. Le jeu est développé par la société américaine The Sims, qui est une des plus célèbres sociétés de développement de jeux vidéo.



Ce jeu amoncelé depuis déjà pas mal de temps, a subi de nombreuses améliorations pour satisfaire le public. Il devrait sortir au début de l'année prochaine, sur Amiga dans un premier temps avec un genre de jeu avec révolutionnaire par certains côtés. En effet, pour une fois, vous dirigerez le personnage principal du soft de façon

indirecte. En fait, vous dirigez un chien, qui pour son malheur a un maître somnambule. Son brave toutou doit donc tout faire pour qu'il ne lui arrive pas de problème et croyez-moi ce n'est pas chose aisée. Un peu comme dans les mangas, le jeune garçon avance automatiquement dans une direction. Si l'ennemi se présente, il prendra de l'énergie. Si l'ennemi se présente, il prendra de l'énergie. Si l'ennemi se présente, il prendra de l'énergie. Si l'ennemi se présente, il prendra de l'énergie.



## EMEUTE A FNAC MICRO

Depuis le 3 décembre, le boulevard Saint-Germain revêt les émeutes de Mai 68 ! C'est en effet la date à laquelle la Fnac Micro a ouvert ses portes au numéro 71, et il faut bien dire que depuis, cet espace gigantesque dédié à l'informatique de loisir, mais aussi plus professionnelle, ne déçoit pas. Le secret de ce succès ? Un magasin très bien placé, mais surtout, particulièrement ouvert aux besoins du public. A peine entré dans ce somptueux bâtiment, vous découvrez au rez-de-chaussée l'ensemble des micro-ordinateurs en vente, PC, Macintosh, portables, de la téléphonie, des calculatrices, agendas électroniques ou encore des jeux d'échecs électroniques, sans oublier les innovations technologiques comme le CD-I, CD-Rom,

Photo-CD et le Data-Discman. Le premier étage, c'est le paradis des joueurs. Vous y trouverez tous les jeux PC, Macintosh, Amiga, ST, Sega et Nintendo, classés d'une façon très novatrice. D'un côté, les nouveautés les plus récentes, le coin à visiter en premier pour découvrir les nouvelles manières du moment. A droite, les jeux classés par machines et par genre. Au passage, admirez l'espace Simulation de Vol ! Au dernier étage, vous trouverez les logiciels professionnels, les périphériques, la librairie qui comporte plus de 4000 titres ! C'est aussi au troisième étage que se trouve le point "chaud" de la Fnac Micro, puisqu'on y découvre le Forum, où tous les jours de nombreux produits sont présentés. Nous érons présents aux démonstrations des



jeux d'aventure durant les premiers jours, et je dois bien dire que Frédéric Raynal a présenté Alone in the Dark devant une foule béate d'admiration. Bref, Fnac Micro, c'est aussi un lieu où l'on peut découvrir vraiment les nouvelles Animations (à venir) les 26-28 et 29 décembre, présentation d'Inca et de International Tennis sur CD-I. La rédaction de Génération 4 sera là aussi. Le 6 janvier 93, présentation des nouveaux jeux vidéo. Et tous les mercredis, la Fnac Micro vous invite à venir découvrir les derniers nouveautés des jeux vidéo et jeux micro. Alors, à bientôt chez Fnac Micro !



# 3615 TEXAS

UN NOUVEAU SERVICE MINTEL

**S'INFORMER**  
Chaque semaine les dernières infos et les dernières nouveautés.

**DIALOGUER**  
Chaque semaine les dernières infos et les dernières nouveautés.

**JOUER**  
Chaque semaine les dernières infos et les dernières nouveautés.

**TEXAS INSTRUMENTS**





**ABONNEZ-VOUS**  
Pour recevoir Génération 4  
régulièrement, avant sa sortie  
en kiosque, avec sa disquette  
de démo et en faisant  
des économies.

L'abo Gen4  
le cadeau  
indispensable à  
offrir ou à recevoir  
pour les fêtes !



449 F  
Etranger 530 F

**GÉNÉRATION 4 ET UBI SOFT**  
présentent la formule d'abonnement  
**11 Numéros + une super compilation**

299 F  
Etranger 380 F

**Formule d'Abonnement Classique**  
**11 Numéros**  
**le nouveau Pin's Génération 4**



Je m'abonne à une formule 11 numéros + Compil à 449 F

- ☐ Je choisis la Compil "Quant à Glory" (Mandel - B.A.T. - Black&White - Lufkin)  
☐ Amiga (M13) ☐ PC 514 (X13) ☐ PC 1/2 (Z13)
- ☐ Je choisis la Compil "Destination Danger" (Mandel - Falcon - Jaleco - Joss - Black&White)  
☐ Amiga (M13) ☐ PC 514 (X13) ☐ PC 1/2 (Z13)

☐ Je m'abonne à la formule classique 11 numéros à 299 F et je reçois en cadeau le nouveau PIN'S de Gen 4.

Aux étrangers, non vous ne recevrez pas, nos tarifs ont bien été révisés à la baisse, alors profitez-en pour Noël.

**SPECIAL CLUB** : Je suis adhérent au Club Gen 4, donc je ne paie que 250 francs au lieu de 299 francs, mon numéro de carte club est : \_\_\_\_\_ (offre réservée à la métropole)

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code Postal : \_\_\_\_\_  
Ville : \_\_\_\_\_  
Signature (des parents pour les mineurs) : \_\_\_\_\_  
Date : \_\_\_\_\_

Je paie par : ☐ Chèque Bancaire, par Virement Postal pour l'étranger  
(Virement Postal ou Bancaire : Numéro de compte 01478996020)

**DEVENEZ MEMBRE DU CLUB**

**GÉNÉRATION 4**

Merci à **Psygnosis**



Les adhérents dont les Numéros de carte vont de 1801 à 1850 recevront un tee-shirt Lemmings.



## L'AVANTAGE D'ETRE MEMBRE

- ✓ Le pin's Génération 4 : Là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit !
- ✓ Les cadeaux surprises du Club : Tous les mois des supers cadeaux du Club.
- ✓ Des prix réduits sur tous les produits du club.
- ✓ Des démos introuvables tous les mois.
- ✓ Ridicule, les non-membres du club vont devoir payer le prix fort, je m'esclaffe !
- ✓ Jusqu'à 150 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !
- ✓ Des réductions sur les produits dans tous les magasins agréés Club Gen4.

## COMMENT DEVENIR MEMBRE DU CLUB GEN4 ?

Très simple, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion accompagné d'un chèque de 150 francs. En échange, le club vous enverra votre carte de membre et votre cadeau.

## BULLETIN D'ADHESION

A RETOURNER AU CLUB GÉNÉRATION 4, PRESSIMAGE, 18, RUE HÉGÉSIPPE-MOREAU, 75018 PARIS

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
☐ Adhésion simple 150F (175F pour l'étranger) ☐ Adhésion + Abonnement 450F pour 11 numéros (580F pour l'étranger)  
Je paie par ☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat Lettre à l'ordre de PRESSIMAGE  
Signature (des parents pour les mineurs) : \_\_\_\_\_

## COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforcerons de vous sélectionner dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera diffusée sur notre serveur 3814 G4 à partir du 28 de chaque mois.

Référence 1 : \_\_\_\_\_  
Référence 2 : \_\_\_\_\_  
Référence 3 : \_\_\_\_\_

Votre numéro de carte

## COUPON DÉMO

Pour les démos proposées je choisis une seule Demo dans la mesure des stocks disponibles

☐ Amiga \_\_\_\_\_  
☐ PC \_\_\_\_\_  
☐ ST \_\_\_\_\_

Mon numéro de carte

# LES CADEAUX DU

CLUB

A LIRE ATTENTIVEMENT

Chaque mois, nous vous offrons des cadeaux. Pour les gagner un seul truc, choisir ses cadeaux par ordre de préférence, puis attendre le tirage au sort pour savoir si vous êtes gagné. Nous vous demanderons une participation aux frais de port. Consultez notre serveur 3614 G4 pour connaître la liste des gagnants et les frais de port pour recevoir les cadeaux. La participation aux frais de port se fera sous forme de timbres. BONNE CHANCE.

## Offerts par

**BLANC comme la NUIT**  
de K.E. Quest (Eponemite)  
Le premier roman de K.E. Quest par l'auteur français de "Blanc comme la nuit", roman récompensé de quatre prix littéraires et de nombreux prix. Il raconte une histoire d'amour et de meurtre. 120 pages, 10,90 €.

**LA SAINTE INQUISITION**  
de L. Benda (J.P. Farago)  
L'histoire de l'Inquisition est une histoire de la civilisation occidentale. Elle est une histoire de la civilisation occidentale. 120 pages, 10,90 €.

## Offert par

**WIZKID**  
de K.E. Quest (Eponemite)  
Le premier roman de K.E. Quest par l'auteur français de "Blanc comme la nuit", roman récompensé de quatre prix littéraires et de nombreux prix. Il raconte une histoire d'amour et de meurtre. 120 pages, 10,90 €.

## Offerts par

**LES SIMPSON**  
de K.E. Quest (Eponemite)  
Le premier roman de K.E. Quest par l'auteur français de "Blanc comme la nuit", roman récompensé de quatre prix littéraires et de nombreux prix. Il raconte une histoire d'amour et de meurtre. 120 pages, 10,90 €.

# DES PRODUITS ET DES DEMOS

CLUB

## GOODIES

**LE SILENT TRACK BALL**  
Un objet unique, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

**LES ANCIENS SAINTE-GENEVIÈVE**  
Un objet unique, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

**LES ANCIENS SAINTE-GENEVIÈVE**  
Un objet unique, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

**LES ANCIENS SAINTE-GENEVIÈVE**  
Un objet unique, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

## DÉMOS

Édité par MICROPROSE

**GRAND PRIX**  
Un jeu de stratégie, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

100 exemplaires sur PC / 100 exemplaires sur G4

Édité par PSYGNOSIS

**CREEPERS**

**COMBAT AIR PATROL**  
Un jeu de stratégie, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

100 exemplaires sur PC / 100 exemplaires sur G4

Édité par VIRGIN GAMES

**KYRANDIA**

**ARCHER MACLEAN'S LE BILLARD AMÉRICAIN**  
Un jeu de stratégie, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

100 exemplaires sur PC / 100 exemplaires sur G4

## Offert par

**COBRA LOISIRS**  
**PAINT BALL**  
Un jeu de stratégie, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

## Offert par

**IDEAL**  
Un jeu de stratégie, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

## LES SIMPSON

**LES SIMPSON**  
Un jeu de stratégie, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

## Offert par

**ATARI**  
**SWITCHBLADE**  
Un jeu de stratégie, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

## Offert par

**PARANOIA**  
Un jeu de stratégie, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

## Offert par

**FOX VIDEO**  
**PREDATOR 2**  
Un jeu de stratégie, offert aux 100 premiers abonnés au Club G4. 10,90 €.

Nous de bien vouloir diffuser nos règlements, échantillon et vous commander des produits

## BON DE COMMANDE-PRODUIT

N° Client: \_\_\_\_\_ Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_

Code: \_\_\_\_\_

Désignation	Référence	T	Qté	Pris	Désignation	Référence	T	Qté	Pris
<p>Post: _____</p> <p>Mars 1994</p>									

- |   |                 |    |                 |
|---|-----------------|----|-----------------|
| 1 | Sensible Soccer | 6  | Monkey Island 2 |
| 2 | Dune            | 7  | Populous 2      |
| 3 | Project X       | 8  | Vroom           |
| 4 | Zool            | 9  | Jaguar XJ220    |
| 5 | Another World   | 10 | Fire & Ice      |

- |   |                   |    |                   |
|---|-------------------|----|-------------------|
| 1 | Wing Commander 2  | 6  | Monkey Island 2   |
| 2 | Civilization      | 7  | Ultima Underworld |
| 3 | Indiana Jones 4   | 8  | A-Train           |
| 4 | Dune              | 9  | Eternam           |
| 5 | Alone In The Dark | 10 | Ultima 7          |

- |   |               |    |                 |
|---|---------------|----|-----------------|
| 1 | Epic          | 6  | Robocop 3       |
| 2 | Another World | 7  | Sensible Soccer |
| 3 | Vroom         | 8  | Moktar          |
| 4 | Ishar         | 9  | Monkey Island   |
| 5 | Lemmings      | 10 | Hook            |

## LUCASARTS

C'est fait ! La LucasArts décline Ocean et moi-ci, certainement en raison des ventes insuffisantes de Football anglais. En attendant, avec Monkey Island 2 sur PC et Amiga, Monkey Island sur ST et Indy 4 sur PC, la LucasArts se porte très bien. Une première place de leader qu'elle pourrait conserver avec Indy 4 sur Amiga et X-Wing sur PC.

## OCEAN

Epic a fini par prendre le dessus d'Another World et de Vroom sur ST, une performance qu'il faut noter. Sans que A-Train sur PC, Robocop 3 sur Amiga ou ST permettent à la compagnie anglaise d'être en victoire ponctuelle sur d'autres ventes. Avec Robocop 3 sur PC mais aussi Cool World, l'Other Falaise et WWF 2, Ocean devrait revenir

## E.C.A.

Electronic Arts revient dans le Top Gen, principalement grâce aux votes pour Origin, compagnie qui lui apporte maintenant. Une troisième place qui devrait grimper, avec les sorties d'Underworld 2 et de Strike Commander, prévues maintenant pour janvier, mais aussi de Space Hulk ou il O B



Olivier Canou : Olivier déménage. Si il s'il a troqué son ISM2 contre un minuscule 60m2, une affaire paraît-il ! Le pauvre n'a donc pas eu beaucoup de temps pour jouer, mais aurait aimé pouvoir s'essayer plus longtemps à Alone in The Dark, Football et Transarcia.



Michel Houng : La nouvelle du mois, c'est que Michel nous avait caché qu'il chantait... Et pas n'importe quoi s'il vous plaît. Michel est le chanteur phare d'un groupe sans nom qui se produit aux alentours de Trifouilly-Les-Oies. Quand il a cassé sa voix, il joue à Flashback, Grand Prix PC et Sensible Soccer.



Didier Lattil : Ce mois-ci, Didier a eu beaucoup de complexes concernant son poids, et a donc décidé de se mettre au régime... deux jours durant, il n'a rien mangé, mais si vous savez vu ce qu'il s'est empli le troisième jour... Enfin, le p'tit gros essaye maintenant de perdre du poids en se déchaînant sur Inca CD, Grand Prix PC et Tomato Game.



Stéphane Lavoisard : Après les concerts, voilà que Stéphane se lance dans les expositions. Il a parcouru tout le Musée du Louvre à la recherche de toiles qui se s'y trouvent pas. Pour oublier, il joue à Alone in The Dark, Grand Prix PC et Corancho.



Yann Renouard : Savez vous comment reconnaître Yann en voiture dans Paris ? Non ? C'est assez simple. Tout d'abord, Yann roule en 2CV. Ensuite, si un type à l'air éméché pousse la voiture, c'est bien Yann Renouard qui est au volant. Le type éméché c'est... (STOP) C'est un intérêt personnel. Les jeux préférés de Yann sont Transarcia, Tomato Game et Alone in The Dark.)



Christian Roux : Le Dieu vivant de l'Amiga a décidé de vendre sa voiture. Pas grave, il a passé une petite annonce dans le Guide Pratique de Génération 4. Alors, si vous voulez faire un geste humanitaire, achetez la voiture de Christian. Pour que les obèses puissent continuer à vivre, comme lui, et à jouer à longueur de journée à Alone in The Dark, No Second Prize et Inca. Merci à vous !

## LES HITS DES PRECEDENTS NUMEROS



Alone in The Dark (Infogrames) est incontournable. Et j'ai pu à la fois noter ce jeu comme si vous avez un PC. Surtout, on peut remarquer, et j'ai d'ailleurs remarqué, que la référence au jeu est



Corancho (Microprose) est une simulation de conduite en Antipodite qui a été récompensée et classée. Plus d'un jeu d'Antipodite, mais la référence au jeu est



F13 Strike Eagle 3 (Microprose) a été classé le plus souvent dans le top des ventes d'un jeu de guerre. Et si c'est tout ça, c'est un jeu de guerre. Plus d'un jeu de guerre, mais la référence au jeu est



Flashback (Daphnia) est le plus souvent d'Another World 1. C'est un jeu de guerre. Plus d'un jeu de guerre, mais la référence au jeu est



King's Quest VI (Sierra) est le plus souvent d'Another World 1. C'est un jeu de guerre. Plus d'un jeu de guerre, mais la référence au jeu est



Legend (Microprose) est le plus souvent d'Another World 1. C'est un jeu de guerre. Plus d'un jeu de guerre, mais la référence au jeu est



No Second Prize (Thalion) marque le retour de l'éditeur allemand. Disponible sur Amiga et ST, c'est un jeu de guerre. Plus d'un jeu de guerre, mais la référence au jeu est



Rex Nebular (Microprose) est le plus souvent d'Another World 1. C'est un jeu de guerre. Plus d'un jeu de guerre, mais la référence au jeu est

## BULLETIN DE VOTE

Vous devez impérativement voter pour des produits déjà en vente, et qui tournent sur votre machine. N'oubliez pas d'indiquer pour quelle machine (Amiga, PC ou ST) vous votez. Remettez vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue H. Moreau, 75018 Paris.

- |   |    |
|---|----|
| 1 | 6  |
| 2 | 7  |
| 3 | 8  |
| 4 | 9  |
| 5 | 10 |

Nom :  
Prénom :  
Age :  
Adresse :  
Machine : AM PC ST



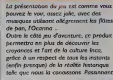
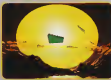
Nous vous l'avions présenté longuement au cours de cette année 1992 avec un Work In Progress très complet. Il est maintenant disponible sur PC et bientôt il nous sera possible d'y jouer sur CD Rom et CDi. Notre Nain-co à nous s'est plongé dans cette aventure mystérieuse pour découvrir le secret des Incas...



Après des siècles de sommeil, vous êtes réveillé par votre maître spirituel pour accomplir votre destinée. Vous êtes en effet l'Elu. Celui par qui le nouvel âge d'or viendra. Celui qui réincarnera dans le corps d'El Dorado, un héros mythique, doit retrouver les trois pouvoirs primaires sur la matière, l'énergie et le temps. Hélas Aguirre, un conquérant maléfique, fera tout son possible pour mettre un terme à votre mission. L'aventure très linéaire, est constituée d'une succession de phases assez variées.

#### Les astéroïdes.

Il s'agit d'une phase en début de jeu dans laquelle, à bord de votre vaisseau sacré, vous devez



La présentation du jeu est comme vous pouvez le voir, assez jute, avec des musiques utilisant abondamment les flûtes de pan, l'ocarina...

Outre le côté jeu d'aventure, ce produit permettra en plus de découvrir les croyances et l'art de la culture Inca, grâce à un respect de tous les aspects (même poétiques) de la réalité historique telle que nous la connaissons. Postérieur à

rejoindre un point bien précis et traverser un champ d'astéroïdes. Très facile, cette phase vous permet de vous familiariser avec votre "navire spatial". Très vilain, ce dernier possède en outre une puissance de feu qui devrait suffire à anéantir vos ennemis.

#### La course.

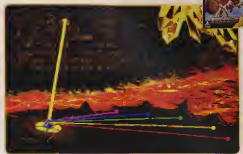
À certains moments, à peine arrivé sur une planète, vous devez vous engouffrer dans un canal (phase qui rappelle étonnamment la scène de la Guerre Des Étoiles sur la

lune noire) et abattez (ou prendre de vitesse) les vaisseaux de l'ennemi. Vous dirigerez votre vaisseau uniquement de droite à gauche et il faut toucher chaque adversaire plusieurs fois pour l'abattre ! Cette phase est très rapide, même sur un 386SX à 16Mhz



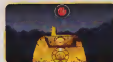
#### Les combats dans l'espace.

Pour approcher de vos objectifs vous devrez souvent affronter des vagues de vaisseaux plus ou moins puissants (rouge les plus faibles, bleu plus costauds...). Un radar en haut de votre tableau de bord permet de visualiser la position des ennemis. Votre capacité d'accélération et de freinage surclassent vos ennemis et vous donnez donc de bonnes chances de vous en sortir. Lorsque vous êtes



attaqué par plusieurs vagues successives cependant, cette phase devient vraiment très difficile.

#### Les lieux à visiter.



certaines moments, vous arriverez dans des salles bien particulières avec des objets à ramasser ou énigmes à résoudre. Leur difficulté est croissante, mais elles respectent toujours la mythologie Inca (et la logique surtout) ce qui permettra aux habitués des jeux d'aventure de facilement progresser. Attention car les énigmes sont à la fois visuelles et audies !

#### La Grotte d'Aguirre

Il s'agit du navire amiral de votre ennemi juré. Vous y serez emprisonné au début du jeu et vous devrez surtout y vaincre ce maudit Conquistador. Là encore, vous allez vous déplacer sur le pont et à



Assez souvent, vous devrez explorer certains endroits : temple, ville disparue... La vue en 3D fait alors beaucoup penser à Legend Of Valour ou Underworld, les textures des murs et du sol sont superbement rendues. Les mouvements sont cependant précautionnés et vous ne disposez donc pas d'une totale liberté. Vous rencontrerez souvent des ennemis qui vous tiennent dessus. Vous devrez alors jongler avec votre souris pour à la fois tirer sur les tirs ennemis pour les éliminer et surtout sur les conquistadors pour les abattre. A



Ce boulier vous indiquera combien de fois vous devrez appuyer sur un bouton. Écoutez toujours les conseils de votre moniteur et notez les bien !

l'intérieur du navire, avec des phases en 3D superbe. De nombreux ennemis vous terroriseront le chemin et finalement, Aguarre lui-même vous provoquera dans un duel à mort.



Inca est sans conteste un des plus beaux produits de cette fin d'année. Les graphismes en VGA sont merveilleux, à la fois très variés et très respectueux de la culture Inca. Le plus impressionnant reste sans doute l'animation, que cela soit lorsque vous êtes à pied, lorsque vous êtes à bord de votre vaisseau ou bien lors des scènes cinématiques. Même sur 286 à 16Mhz, le jeu tourne correctement. Les musiques et les sons n'ont rien à envier au reste du jeu, tous deux d'une qualité vraiment incroyable. Avec une Soundblaster vous apprécierez encore plus cet environnement sonore magnifique, quelques voix digitalisées venant parfaire cette production. Je regrette



seulement la durée de vie du jeu, un peu trop courte à mon goût et surtout l'absence répétitive des phases d'arcades, un peu monotone au bout du deuxième ou troisième combat. À la fois très varié de par ses multiples phases et extrêmement bien réalisé, Inca est un très bon produit que les possesseurs de PC se doivent d'acquiescer.

D.L.



Ci-dessus, vous êtes enfermé dans la cale de la galère de votre ennemi, Aguarre. Ce tonneau rempli de poudre, utilisé avec cette source de lumière (à droite) devient suffi à vous sauter !

83%	GRAPHISME	17/20
	SON	18/20
	ANIMATION	17/20
	DURÉE DE VIE	08/20



Le cercle se dissout automatiquement durant vos déplacements, ce qui vous permet de ne pas vous perdre dans certains défilés.

## WORLD CONQUEST CONQUEST 2000

Wargames par correspondance  
Stratégie et Diplomatie

AVEC NOTRE ORDINATEUR,  
AFFRONTÉZ 11 JOUEURS À LA FOIS  
et  
DEVENEZ UN GRAND DIPLOMATE

POUR PRENDRE DU GALON,  
UNE SEULE ADRESSE :  
P.R.M. KOMETT  
8 rue de l'Europe  
75020 PARIS  
Tél (1) 44-84-92 35



Elite - Jeu d'arcade - Disponible sur Amiga et PC (VGA uniquement), sortie en décembre sur ST

N'oublions jamais que l'homme descend du singe ! Didier était le spécimen le plus approchant de l'homme de Néanderthal : petit, tropu (pour ne pas dire ventru), poilu... Son âme chevaleresque n'a pu résister à cette mission : sauver les femmes du village, enlevées par une tribu rivale. Aidé de son compagnon tout de léopard vêtu, comprenez Stéphane, il est donc parti à travers la vallée des dinosaures...



Depuis plusieurs mois, Elite ne s'était pas trop manifesté sur micro, mais cette discrétion exagérée vient tout d'un coup de voler en éclats, avec l'arrivée de la version PC. Ici une démo jouable sur Amiga) d'un jeu légendaire sur console et d'après café. Joe & Mic, sont les deux personnages que vous pourrez incarner dans ce jeu d'arcade. Seul, ou à deux simultanément, vous devrez traverser de nombreuses zones complètement différentes pour parvenir à libérer toutes les femmes du village, kidnappées par d'immenses créatures poilues et bedonnantes, des Australopithecus Dégénérésus Pas-du-tout-Domestiques. À la débâcle de votre seule hache, vous trouverez dans certains asra de dinosaures de nouvelles armes, que vous pourrez lancer. En laissant le doigt appuyé sur le bouton du joystick (ou la touche de tir), vous verrez votre



Trouvez du piment et vous pourrez alors cracher du feu sur vos ennemis ! Voilà une arme originale et surtout particulièrement efficace...



Le plus petit, du type Guy Dru et cent dix mètres hauts et le plus grand, haussant, ressembler Joe (ou Mic) à un des héros des feuilletons japonais (super-saut à six mètres de haut, avec pirochettes, roules boules...). Ce dernier est essentiel pour atteindre certains endroits loins du sol. Vous trouverez aussi de nombreux autres bonus après avoir massacré des



NIVEAU 1 : vous devrez combattre un dinosaure qui n'hésite pas à cracher son repas, légumes, rochers...



NIVEAU 3 : Ce ptérodactyle est des plus méchants. Non seulement il pond des petits, mais en plus il attaque très vite



NIVEAU 5 : Ce saurosaure plonge régulièrement pour ressortir de l'autre côté de l'écran. Évitez-le !



NIVEAU 2 : Audrey vient tout droit de la Place Dauphine des Harcours. Cette plante carnivore aime des arbrus-plantes.



NIVEAU 4 : si vous avez à faire à des hordes de dinosaures préhistoriques plutôt vulgaires. Bon courage !



NIVEAU 6 : un essaim d'oiseaux aura finalement eu le dessus sur notre pauvre Joe, qui s'envole ou perchoit !





Ce niveau à scrolling vertical vous permet de tester les capacités de vis d'un petit périphérique



Ici, on utilise un super pouvoir qui lui permet d'envoyer ses doubles vers les ennemis. Pratique et efficace



Les niveaux utilisent tous les moyens possibles pour vous éblouir, masser, racher, et j'en passe...



Sur les randos, vous devez éviter les ennemis mais aussi les passages compliqués qui semblent vous en vouloir !

adversaires. Certains augmentent votre score, d'autres vous rendent de l'énergie ou mieux : une vie supplémentaire, et d'autres encore peuvent avoir des effets étranges. Le point par exemple, vous fait cracher du feu (ce qui est idéal pour mettre hors de combat les ennemis). La bannière à éviter, car elle vous fait glisser et tomber par terre...

Comme vous pouvez le voir, les graphismes sont très variés et superbes, avec une fenêtre de jeu et des sprites de bonne taille, surtout sur PC, sur lequel nous ne sommes pas habitués à cela. Les scrollings différents par

exemple sont incroyables. L'animation est excellente, même sur une machine relativement lente (286 à 486). Et encore, la variété des mouvements, des types de morts, des mouvements des personnages est géniale. Le plus intéressant consiste bien sûr à jouer à deux en même temps. Il faut s'entraîner et attendre l'heure pour s'en aller loin. On peut par exemple sauter sur le crâne de Mic pour bondir encore plus haut...

Avec les classiques monstres de fin de niveaux (énormes) et des phases de bonus, le jeu ravira absolument tout le monde. La possibilité, élément

général dans ce type de soft, est quant à elle une pure merveille : le personnage est maniable, la difficulté progressive... Un produit incroyable que vous devez de vous acheter pour Noël. Mais je m'en vais de ce pas en acheter une dizaine pour mes neveux, cousins... D.L.

88%	GRAPHISME	16/20
	SON	15/20
	ANIMATION	17/20
	DUREE DE VIE	17/20

# THE LEGACY

Vous avez hérité d'un cauchemar



Disponible sur Compatibles IBM PC.  
Microprose, Ltd. Unit 1 Harpin Road, Industrial Estate,  
Telford, Chas. GL9 8LD, UK.  
Tél : 01827 304 306.  
Pour plus d'informations : 3615 MICROPROSE

**MICROPROSE**  
Versatility. Fun. Software.



# CYTRON

Pygnosis - jeu  
docteur - Disponible  
sur Amiga.

Après les tomates avec The Tomato Game, nous avons cru un moment que Pygnosis allait se convertir dans les fruits et légumes. Michel n'en revenait pas et il a cru qu'on lui faisoit une blague lorsqu'on lui a dit qu'il allait tester le Cytron de chez Pygnosis.



Alors qu'on attend toujours de cet éditeur leur fabuleux Lemmings 2 ainsi que Walker, voici qu'on se retrouve avec Cytron (note à combien

ridicule lorsqu'on le prononce à la Française). Heureusement ne restent en rien à leur réputation, Pygnosis nous abreuve à d'un soft superbe qui ravira les admirés des joystick et les grands héros de notre époque qui vaux l'ère. L'histoire se déroule dans un centre de recherches secret où la main d'œuvre robotisée s'est rebellée contre leurs maîtres, les scientifiques. Comme vous pouvez l'imaginer, ces rigolos de machines ont fait un bordel monstre. A votre avis, qui va être chargé de faire le ménage, hein qui? Vous! Bien sûr! Pilotant un engin révolutionnaire (ils sont toujours révolutionnaires les engins dans les jeux vidéo que cela en devient basique) répondant au doux nom de Cytron (arrêtez de rigoler bêtement, c'est très sérieux), votre objectif est de délivrer un maximum de scientifiques avant que les machines ne s'en débarrassent et de détruire ce complexe beaucoup trop dangereux pour le laisser intact. La principale caractéristique de Cytron vient de sa dualité. En effet, à



Voilà un tableau où la dualité de Cytron est est des plus utiles. A votre avis, comment peut-on passer dans ces couloirs sans se rétroir.



tout moment, on peut séparer Cytron en deux parties distinctes tel un transformeur. Chaque morceau possède des capacités qui lui sont propres et permettent de se sortir de situations délicates comme être coincé par des couloirs beaucoup trop étroits pour la taille du robot. A chaque niveau, un certain temps vous est imparti pour recueillir les scientifiques et éliminer les machines rebelles. De bien nombreux interrupteurs seront à déclencher pour pouvoir avoir accès aux tableaux suivants. La grande originalité de Cytron provient de ses différents modes de contrôle. Puisque constitué d'une tourelle, Cytron peut être piloté par de nombreuses figures. Avec deux joystick ou deux souris, on peut à la fois contrôler les déplacements de l'appareil et sa tourelle indépendamment l'un de l'autre mais un adreux entraînement est conseillé. Le mode de contrôle par défaut (un joystick) ne permet pas ces subtilités mais rend le jeu beaucoup plus accessible. Ressemblant par bien des côtés à Alien Breed, Cytron est au moins aussi génial que son prédécesseur.

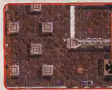


Le contexte graphique est de très bonne facture avec des décors high-tech scintillant avec une fluidité exemplaire comme sait si bien le faire Pygnosis. Les sprites, quoique de petite taille, bougent sans à-coups et sont eux-mêmes animés. Musicalement, même si cela n'a rien d'original, les thèmes et les bruitages viennent renforcer l'ambiance déjà bien pesante à la manière d'Alien Breed. Au fur à mesure de votre progression, vous allez voir que la stratégie devient nécessaire. Par exemple, lorsque vous vous divisez en deux, forcément l'un des deux robots restera sur place sans défense. Dans ce cas, il vaut mieux avoir nettoyé le secteur pour ne pas vous retrouver orphelin. Lorsqu'on s'y met, il est bien difficile de décrocher tellement Cytron est passionnant.

M.H.



its, les robots Gyt et Ravi sont très puissants pour avoir une mécanique puissante de 50. Et encore, à ce niveau, les ennemis ne sont plus encore rapides et acrobates.



Les rayons lasers doivent être éliminés en appuyant sur les boutons suivants :



80%	GRAPHISME	14/20
	SON	15/20
	ANIMATION	16/20
	DURÉE DE VIE	14/20



# DAUGHTER OF THE SERPENTS

Millénium — Jeu d'aventure en français — Sortie mi-janvier sur PC — Prévu sur Amiga et Amiga CD en mars.

Nous l'appelons *Langue de Vipère* à la rédaction ou bien le *Squameux* ! Nan pas qu'il soit fort comme un Anaconda ou rapide comme un Naja, mais il a la peau et le regard reptilien. Certains à la rédaction disent même qu'il danse les nuits de pleine lune autour d'un feu, avec ses bottes en croco, et sa peau de léopard.

Rumeurs, rumeurs...



L'équipe d'Edritch The Cat nous avait déjà concocté le très bon *Hound Of Shadow* pour Electronic Arts. Ce jeu d'aventure "texte" avait été

très apprécié des amateurs de jeux de genre, mais son interface peu adaptée aux nouvelles machines et surtout le fait qu'il n'ait existé qu'en version anglaise avait limité son succès.

Cette nouvelle aventure, dans la même veine que *Hound Of Shadow*, bénéficie fort heureusement de nombreuses

améliorations qui mettent le jeu plus à la portée de tous. Tout d'abord, *Daughter Of The Serpents* est entièrement graphique, ce qui est déjà plus attrayant. Il l'est d'autant plus que les graphismes sont de Pete Lyon, qui n'avait pas séjourné dans le milieu de la micro depuis quelques temps, mais qui marque un retour en force avec ses somptueux écrans qui donnent une atmosphère incroyable au jeu. Les petites animations qui viennent s'ajouter selon l'action sont également les bienvenues. Ensuite, le jeu se pratique totalement à la souris. Le système est des plus pratiques, le curseur se transformant en l'action faisable selon sa position à l'écran. Sur une porte, il vous permet de quitter un lieu, sur un personnage, de dialoguer, sur un objet, de le prendre ou de l'examiner.

Enfin, le jeu est entièrement en français, ce qui est aussi une très bonne chose. Comme dans *Hound Of Shadow*, vous devez tout d'abord créer votre personnage, ce qui est particulièrement simple; tout d'abord, vous lui donnez votre nom, date de naissance et votre sexe. L'ordinateur détermine alors vos capacités, puis vous devez repartir un

certain nombre de points parmi plusieurs caractéristiques variées, allant du savoir-faire à l'égypptologie. Cette phase est très importante, car selon le personnage que vous créez, l'expérience changera du tout au tout !

En effet, *Daughter Of The Serpents* se présente bien plus comme un jeu de rôle qu'un jeu d'aventure. L'ensemble des dialogues, actions et événements dépendent de votre personnage, de vos compétences et de vos décisions.

Tout commence par votre arrivée en Égypte, pour des raisons qui varient en fonction du personnage (pour une enquête sur une société aux apparences frauduleuses si vous êtes un privé, à la recherche d'un objet antique si vous êtes une vieille riche...). Arrivé à votre hôtel, vous serez contacté par un personnage habitant Alexandrie. Cela peut être le commissaire, une femme qui revend des objets et j'en passe. Les discussions avec les personnages pourront vous amener à collaborer ou pas avec eux, ce qui vous entraînera vers des histoires différentes. Lors des dialogues, vous pouvez intervenir en appuyant sur les



C'est au Musée que vous pourrez étudier les objets étranges que vous trouverez tout ou long du scénario. En tout cas sans que le conservateur restera en vie... Admirez la qualité des graphismes de Pete Lyon, qui marque son retour de bien belle manière !



Arrivé au site, vous pourrez vous reposer à votre hôtel, un lieu sûr où vous pourrez même fier votre jeu à vos amis importants. C'est aussi là que vous pourrez attendre des heures bien précieuses pour faire certaines actions.



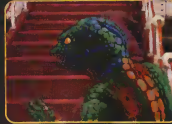
Tout commence dans le port d'Alexandrie. Vous arrivez par bateau dans cette ville au passé mystérieux.



À l'arrivée au port, vous descendrez à quai. Un peu plus tard, un tueur descend tranquillement...



quand il se fait mordre par un poisson. Deux coups de couteau suffisent pour le faire disparaître.



La crête à plume devient, des coups de feu partent. L'agresseur a tiré un sort, et il se transforme en serpent.



L'apprentissage au Musée du Dieu du genre "maouss" va bouleverser votre histoire. Ce dernier vous amènera en effet dans sa dimension... Vous réapparaîtrez 3 semaines plus tard dans les catacombes, après avoir tout oublié !



Dans ce café, vous découvrez bientôt qu'il se ditra des choses pas vraiment catholiques. Cependant, avec un peu de tact et de bluff, vous finirez par prendre contact avec les moines...

mois qui vous intéressent, soit pour avoir plus de détails, soit pour approuver ou non une action envisageable.

Très rapidement, quelque soit votre rôle, vous vous retrouverez au Musée d'Alexandrie où vous serez embarqué par un Dieu quelconque, pour ne réapparaître que trois mois après, sans souvenirs de vos semaines passées. Et vous allez du coup vous retrouver au centre d'une histoire complexe où trafics, meurtres et cultes de sociétés secrètes se mêlent de façon toujours nouvelle selon votre personnage. Au final, Daughter Of The Serpents réussit très très bien à recréer les possibilités du jeu de rôle, donnant l'impression au joueur que TOUT est possible. Cette qualité en fait aussi son défaut. Comme de nombreuses variations sont possibles, la durée de vie de

l'aventure en est particulièrement réduite, et tout bon aventurier terminera une aventure en quelques heures. Reste qu'il est alors possible de créer un nouveau personnage, totalement différent, et d'apporter les très nombreux changements du scénario... La question est de savoir si Daughter Of The Serpents justifie son prix pour une durée de vie aussi courte. A mon avis, grâce à son système de jeu simple, sa réalisation soignée et sa traduction Française de qualité, le jeu est réellement intéressant pour les personnes qui n'ont pas l'habitude de jouer à ce type de jeu. En effet, ils ne devraient pas être souvent bloqués, et pourtant toujours changer de personnage s'ils n'arrivent pas à progresser dans une voie. Quant aux habitués, ils s'ennuieront certainement,



mais pas assez longtemps pour justifier l'achat du jeu. Bref, une bonne façon de faire ses premiers pas dans le monde du jeu d'aventure ! S.L.



# Pour 590 francs, devenez propriétaire d'un studio d'enregistrement.

## DSS DIGITAL SOUND STUDIO

Un studio digital multipiste, aussi simple que votre Amiga, libre jour et nuit, pour 590 francs et disponible tout de suite, ça vous tente ? Bien sûr, à ce prix là, c'est vous qui fournissez le local mais attendez quand même la suite Digital Sound Studio de GVP est le premier studio digital complet pour Amiga. Un mélange d'électronique et de logiciel permettant toutes les excentricités sonores d'un gros studio : sampling, trucsages, effets, banques de sons, pilotage par MIDI et enregistrement multipistes. Digital Sound Studio n'a besoin que de deux choses : un Amiga et votre Imagination créatrice. A l'aide du module d'échantillonnage de DSS - connecté à la prise parallèle de votre Amiga -, vous digitalisez tous les sons : micros, CDs, radios, bandes son de vos vidéos. Le logiciel vous permet alors de les éditer graphiquement à l'écran, de les modifier, de leur appliquer des effets et de les stocker comme n'importe quel autre fichier Amiga. Le tracker du logiciel de DSS est un séquenceur 4 pistes permettant d'élaborer des morceaux de musique complets à partir des sons échantillonnés. Idéal pour les bandes son de vos productions vidéo, vos jingles, musiques de mégademos, présentations SCALA, new party techno...



DSS est disponible chez tous les revendeurs Amiga et au FNAC Distributeur exclusif GVP pour la France DS - 14, avenue HUITZ - 33000 PESSAC - Tél. +33 353 441



# BILL'S TOMATO GAME

Psychos - jeu de réflexion / arcade - Disponible sur Amiga.



Les pauvres petites tomates sont destinées à un bien triste avenir. Pelées, écrasées, réduites en bouilli, elles n'ont pas souvent le beau rôle. Heureusement pour nous, Olivier, lui aussi tout rouge et tout rond, s'est posé en défenseur des tomates opprimées.



Pour nous faire patienter en attendant le fameux Lemmings II, la compagnie de Liverpool nous fut un petit cadeau extrêmement sympa pour Noël. Commençons par le scénario dantesque

de ce petit jeu. Terry et Tracy sont deux tomates très amoureuses l'une de l'autre, seulement, elles n'ont que peu de temps à passer ensemble car elles se trouvent dans un camion qui les emmène dans une usine dans laquelle leur idylle risque fort de se terminer en eau de boudin. Mais comme il y a un bon Dieu pour les tomates amoureuses, un nid de poule de la route leur permet de s'éjecter du camion, occasion dant elles profitent pour pouvoir s'échapper loin de l'usine tant redoutée... Seulement voilà. A peine arrive dans le bois,

l'ignoble Sam l'écureuil qui adore les tomates bien fraîches, se jette telle une bête sur le malheureux couple et attrape la pauvre Tracy (fille...), pour l'amener dans sa tanière en haut de son arbre. J'en connais pas mal qui dirait : "Enfin débarrassé", seulement Terry est

une tomate de bonne famille et il n'est pas question que l'on touche à sa possession comme ça (c'est vrai quoi! C'est pas des manières...). Terry décide donc de grincer et arbore, seulement celui-ci ne dispose que de quelques branches, et pour pouvoir continuer à l'escalader, il lui faudra faire pousser d'autres pousses. Sur chaque pousse se trouve l'entrée secrète d'un niveau qui permettra d'accéder à un des dix mondes différents (avec chacun des graphismes différents : cimetière, Égypte, préhistoire, monde des jouets, psychédélique, oriental, espace, machines, forêt et monde sous marin) composés chacun de dix niveaux. Une fois un monde complété, une pousse supplémentaire apparaît, et ainsi de suite jusqu'à la tanière de l'ignoble, de

l'immorde, du maléfique et punkteux Sam l'écureuil. Pour chaque tableau, votre but sera de parvenir à l'extrémité opposée en évitant les différents obstacles qui vous détruiront, ou bien de vous éjecter au sol. En fait, la seule action que peut faire Terry est de faire un saut initial. Pour le reste, vous devez disposer différents outils pour que ce saut puisse aboutir à l'arrivée de Terry sur le fin du niveau. Les outils

possibles sont au nombre de quatre : Une trampoline, un

éjecteur, un ventilateur et des boîtes. Ces derniers empêchent Terry de rebondir sur une partie de l'écran qui pourrait le tuer, le ventilateur permet de le diriger dans la direction souhaitée. L'éjecteur de vous renvoyer très haut lorsque vous arrivez dessus quand au trampoline, je laisse les plus malins d'entre vous chercher quel peut être sa fonction. Comme dans Lemmings, vous disposez selon les niveaux d'un nombre plus ou moins important de chacun de ces outils. Comme il est pratiquement impossible de réussir un tableau sans s'éjecter un nombre de fois relativement conséquent, vous disposez d'un nombre plus ou moins important de sauts possibles, mais attention, le



**LE MONDE DES MACHINES** Les sauts et autres éjecteurs n'ont pas fini de vous faire passer des moments difficiles. Chaque vit, roue et bouton est un ennemi potentiel.



**LE MONDE DES JOUETS** Vous n'avez jamais imaginé vos jouets d'enfant aussi dangereux.



**LE MONDE SOUS-MARIN** Vous serez surpris de voir ce que l'on trouve au fond des mers.



**LE MONDE ORIENTAL** Les démons orientaux vous menacent en permanence. Ninjas, shunkas, dragons et autres japonais feront tout leur possible pour vous faire terminer votre quête en tant qu'accompagnement de sushi.



**LE MONDE PSYCHÉDELIQUE** Dans les années 65/70 bourgeois les démons de ce niveau sont des chats dans le genre. Par contre, on ne peut pas dire que le monde de ce niveau soit "Peace and love".



**LE MONDE DU CIMETIÈRE** Ce n'est pas franchement l'ambiance de l'enfer, mais je peux vous garantir que vous serez quand même des sales car ce monde n'est pas le plus facile.



temps est limité... Bien évidemment, vous disposez de mots de passe pour recommencer au dernier niveau que vous avez complété. En fait, c'est à la fois très simple et très rigolo. Et vous n'avez de nombreuses fois en voyant votre tomate s'écarter en une explosion de pulpe. En ce qui concerne la réalisation technique, je crois qu'en précisant que c'est du Pygmalion, on situe déjà la qualité du produit. Très bonne musique et bruitages de bonne facture, graphismes qui bien que n'ayant rien à voir avec Dracula sont d'un style Cartoon très agréable, et surtout, jouabilité exemplaire. Vous placez tout vos outils à la souris et vous cliquez pour faire bondir ce cher Terry. C'est tout !!!

En définitive, ce jeu qui semble "général" de premier abord, se révèle très précis, et c'est avec une joie muette que vous libérez votre grosse tomate de copine, parce que cela signifiera que c'est malheureusement la fin du jeu.

O.C.



**87%**

GRAPHISME	15/20
SON	14/20
ANIMATION	13/20
DURÉE DE VIE	16/20



**LE MONDE DE L'ÉGYPTÉ** Les rois de l'égypte ont été des prêtres, c'est évident. Ce n'est donc pas non plus sur ce monde que vous pourrez profiter du péage...



**LE MONDE DE LA PRÉHISTOIRE** Vous avez remarqué le passage à gauche? On dirait celle de "La petite boutique des horreurs". En tout cas elle est tout aussi agressive.



**LE MONDE DE L'ESPACE** Chacun le sait, les catastrophes viennent du ciel. Alors là, vous êtes bien servis. Même ces bons vieux envahisseurs de "Space Invaders" viennent vous attaquer.



**LE MONDE DE LA FORÊT AMAZONIENNE** Même en pleine forêt, vous n'avez pas le pas. Les déboisiers vous avez déjà vu déboiser à coup de déboiseur, vous ? vous grieziez soumission.

**A GUERRE DES ÉTOILES**  
Comme si vous y étiez

Mais quel est le jeu? Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel, le genre de jeu qui vous permet de jouer à la guerre des étoiles. À vous de le relever ou non, si vous le voulez, vous n'avez qu'à le télécharger.

GEN 100% TILT HIT

«Ce jeu est l'un des meilleurs. Nos films, la science-fiction, l'avenir, les étoiles, l'attaque... c'est tout ce que vous voulez.»

# WING COMMANDER

La plus incroyable simulation de combat en 3D

**ORIGIN**  
la qualité est la clé

Disponible sur AMIGA

**MINDSCAPE INTERNATIONAL**

M I N D S C A P E

Le jeu est distribué en France par les éditeurs de jeux vidéo.





# The Legend of Kyrandia

Virgin Games - Jeu d'aventure en français - Disponible sur Amiga et PC.



C'est le mois des conversions jusqu'à près KGB, voici venue la version Amiga de Kyrandia. On retrouve

Brandon, jeune garçon naïf parmi les naïfs qui dans son cocon ne se rend pas compte que Kyrandia est en danger. Unique héritier du royaume après l'assassinat de ses parents par Malcolin, le bouffon magique, Brandon découvre avec stupéur que son grand-père a été transformé en statue de pierre. Ce fou dangereux de Malcolin a piqué le Kyring, relique magique d'une puissance inimaginable. Vous êtes le seul espoir de Kyrandia pour sa sauvegarde et son salut. Créé par Westwood Studios, à qui nous devons principalement la superbe série des Eye of the Beholder, The Legend of Kyrandia bénéficie à d'une version Amiga des plus sympas. Les graphismes sont toujours aussi fins et enchanteurs malgré un nombre de couleurs plus restreint (par rapport à la version PC en VGA bien sûr). Comme on pourrait s'y attendre, la qualité sonore de l'Amiga a été utilisée même si musicalement les thèmes sont loin d'être transcendants. Pour leur premier jeu d'aventure, les concepteurs ont fait fort puisque leur système de jeu est l'un des plus simples qui existent. Aucun verbe, aucun indice, mais toujours la souris, bref enfants. Kyrandia devient de ce fait l'un des tous meilleurs jeux d'aventures sur Amiga, malgré des énigmes parfois illogiques et une difficulté trop modérée pour les habitués.

M.H.

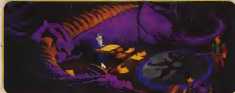
85%	GRAPHISME	17/20
	SON	15/20
	ANIMATION	16/20
	DURÉE DE VIE	15/20



Brandon au début de sa quête découvre son passé, ce qu'il plongerait dans une aventure inédite, entièrement française grâce à Virgin.



Je ne veux pas voir l'idiot qui a creusé ce trou!



LE RENVERSANT NOUVEAU "CAR AND DRIVER" EST

AUSSI VRAI QUE NATURE, EXCEPTÉ UN LÉGER DÉTAIL.

Vous ne pourriez raisonnablement pas vous permettre de conduire le plus rapide des voitures de rêve qui appartiennent à ce jeu.

En fait, vous n'avez déjà du mal à rassembler la somme nécessaire pour le prime d'assurance.

Qu'il y ait donc, vous pouvez vous contenter de vous égarer, d'être "Car and Driver" vous avez devant vous la simulation de conduite la plus sophistiquée qui ait jamais existé.

Ses représentations graphiques et son sonnet d'ambiance ne sont pas seulement des effets de spectacle mais ils vous permettent d'être au volant d'une des voitures les plus fantastiques de monde.

Par sa haute résolution, ses 256 couleurs, ses graphiques en mode jeu super-réalistes et ses paysages de Grand Prix "Car and Driver" fait passer à une simulation de vol à motoréplage.

Disponible sur PC.

C'est donc ce jeu qui ne s'agit pas simplement d'appuyer sur l'accélérateur depuis le signal de départ jusqu'à la ligne d'arrivée.

Chaque des dix voitures se mène différemment et vous devez bien tenir compte de leur poids individuel, de leur suspension, et de leur capacité à prendre des virages.

Vous roulez sur les autoroutes américaines les plus célèbres comme par exemple la California Highway 1 ou l'Arkansas 7, qui sont devenues d'après les données du service cartographique des États-Unis, afin que chaque tourneur et chaque virage soit tout à fait exact. De plus, ce jeu simule quelques-unes des meilleures pistes automobiles que l'on puisse imaginer.

Alors pourquoi ne pas mettre le contact et vous lancer ?

©1992 Electronic Arts

"Car and Driver" est un marque de Electronic Arts. Tous droits réservés.

ELECTRONIC ARTS®

Développé en Suisse par Electronic Arts  
Importation: Easoft, 12 Rue du Château d'Azay, 91100 Châtenay-le-Marché  
Tél. 77 77 67 62



# POPULOUS 2

Electronic Arts — Jeu de stratégie — Disponible sur Amiga et PC

Yann se prend maintenant pour un dieu celtique ! Voilà, vous laissez un testeur avec un jeu comme Populous 2 et il revient deux jours plus tard, complètement transformé, nous parlant avec dédain et toisant son petit monde. Allo Yann, tu m'entends ? Faut redescendre sur terre de temps en temps ? Allo ? Quel flambeur ! Pff !



Par Zeus ! Populous 2 arrive enfin sur PC. Electronic Arts a pris son temps mais il est vrai que pour les miracles, il ne faut pas être pressé ! Enfin ma nature divine peut se révéler sur mon

PC (Ça commence !). Si vous vous rappelez bien, vous jouez le rôle d'un dieu qui doit diriger son peuple face à un autre dieu. Vous gagnez lorsqu'un déclenchement "amagdon" votre bon peuple terrasse l'ennemi. Pour ce faire, il vous faudra créer de la terre pour votre peuple et grâce à vos pouvoirs frôler le peuple adverse. Vous passerez ainsi à un autre tableau etc etc... Première grosse différence avec Populous 1, vous devez créer votre dieu. Tout d'abord lui donner un nom vous devez ! Ensuite un visage vous lui créerez, en sachant que le visage influencera sur la puissance de certains pouvoirs (un dieu de bonne prestance utilisera mieux les pouvoirs liés à la nature, alors qu'un dieu avec un visage guerrier sera plus performant en sorts de feu). Pour finir vous avez cinq points d'expérience que vous

attribuerez à vos pouvoirs. Il y a six pouvoirs: les hommes, la nature, la terre, le ciel, le feu et l'eau. Le niveau de contrôle dans un pouvoir donnera la puissance à vos sorts. Dans chaque catégorie de pouvoir, il y a six sorts. Les hommes vous permettront de créer un héros, de soulever ou d'abaisser la terre, de déplacer votre symbole divin et de déclencher "armagdon". La nature vous permettra de faire pousser des arbres, des fleurs etc. Ne négligez pas ce pouvoir, car lorsque le peuple est encouragé de



vertébre, il est content. Lorsque le peuple est content, il prie plus pour vous et vous donnez donc plus de pouvoir. La terre vous permet de faire des tremblements de terre, des marais et de créer une prairie qui ira faire danser le peuple adverse. Le ciel vous permettra de faire tomber le foudre de différentes manières. Le feu de faire flamber les ennemis et de créer des volcans. L'eau enfin créera des tornades, des tourbillons et des rixes de marée. A chaque fois que vous finissez un tableau, vous gagnez un point d'expérience que vous

permet de rendre votre dieu plus puissant.

Le graphique se présente de deux façons. En basse résolution vous êtes en VGA 256 couleurs. En haute résolution vous êtes en VGA 16 couleurs (640X400). La haute résolution est très impressionnante, mais elle ralentit un peu le jeu. Les animations sont superbes avec de nombreuses séquences pour les pouvoirs. Vous pouvez jouer à deux si vous avez deux ordinateurs. Il y a deux possibilités d'écrans de jeu, soit un écran identique à Populous 1, soit un mode plein écran qui est franchement bien. Je pardonne à Electronic Arts de m'avoir fait attendre si longtemps car Populous 2 est une réussite.

Y.R.

**88%** GRAPHISME 16/20  
SON 12/20  
ANIMATION 15/20  
DUREE DE VIE 18/20

## LES COLÈRES DE DIEU



La foudre frappe aveuglément... détruisant parfois maisons et hommes!



L'effort écolo ! Des arbres poussent, empêchant vos constructions...



Le tremblement de terre est très efficace... et détruit tout sur son passage.



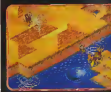
...empêchant l'ennemi de progresser. Répétez l'opération et c'est la fin !



Les ennemis sont des paquets fumants pour les héros plus sages.



La colonne de feu se déplace distolement, serrant le poteau ?



Les ennemis se comportent les hommes et créent des tourbillons dans l'eau...



Le plus de feu est assez efficace. Voyez la réaction sur le guerrier.



# STAR CONTROL II

Accolade — Jeu d'aventure — Disponible sur PC.



Olivier est un fan du "Space opera" et il n'a su résister au plaisir de sauver une fois plus notre bonne vieille planète Terre. Super Papa Olivier Noël est de retour !



Vous souvenez vous de Planet's Edge ? Ce jeu vous proposait de parcourir l'univers pour retrouver la Terre qui avait disparue à la suite d'une expérience malheureuse. Hé bien, c'est un peu le même principe qui est repris ici... Il y a quelques années, l'espèce humaine est entrée en guerre contre une race extrêmement agressive, du doux nom de Ur-Qians et, il faut bien le reconnaître, cette pauvre humanité était en train de se prendre une monstrueuse pileée...



Après l'échec de toutes les tentatives de classement, le recours à la force est le dernier réflexe possible pour arriver les extra-terrestres à consulter nos yeux avec plus d'aisance. Poi a volé !



Lorsque vous vous approchez d'une planète, un écran vous montre les détails du corps céleste avec plus de détails. Ici, une planète du type de Jupiter révéle de nombreuses satellites.

C'est donc dans cette situation délicate qu'un contingent de scientifiques a été envoyé sur une planète récemment découverte, et sur laquelle on avait trouvé des traces d'une civilisation inconnue. Malheureusement, un assaut ennemi a tué la planète de la flotte terrestre et le groupe se retrouve isolé en sans nouvelle de sa planète mère. Ne voyant aucun secours arriver, les scientifiques décident de coloniser la planète et d'aider la civilisation extraterrestre. Ils se rendent compte qu'en fait, toutes les installations de la planète n'étaient qu'une seule et gigantesque usine de vaisseaux spatiaux. Ils se lancent donc dans la construction d'un prototype, mais ils ne disposent que de peu de matériel et n'étant capable de construire qu'un seul appareil et encore, uniquement le squelette et les systèmes indispensables de ce vaisseau. C'est donc avec un vaisseau pas franchement fini que vingt ans plus



Après dix années de travail, les scientifiques ont découvert la capitale d'un gigantesque vaisseau qui vous permettra de reprendre la Terre...



L'arrivée en orbite autour d'une planète vous permet d'effectuer les scans que vous devez faire de base sur la planète ainsi que les diverses sources de données.



L'expédition scientifique découvre les vaisseaux extra-terrestres qui construisent une seule et même race.



Le bon terrain. Ils construisent votre pont d'atterrissage. C'est un piège à que vous pouvez repérer leurs vaisseaux, faire, jeter du personnel et refaire le plein de carburant.

tard, vous vous lancez plein d'espoir vers le système solaire, en sachant qu'il y a toujours quelque chose à trouver. Voilà le background (ça veut dire "l'histoire avant l'aventure" quand on veut faire "pro") plané. Vous vous retrouvez donc aux commandes de ce vaisseau aux proportions dantesques aux abords du système solaire au début du jeu. Lorsque vous pénétrez dans un système, vous pouvez voir les différentes planètes qui orbitent autour de l'étoile. Plongez alors sur l'une d'entre elles et vous pourrez voir si des vaisseaux sont en orbite et le nombre de satellites naturels ou artificiels qu'elle possède. Vous pouvez également placer votre vaisseau en orbite autour de chacun de ces corps célestes. Si vous le faites, vous pouvez endormir vos

scanners de détection, qui vous diront ce que vous pouvez y découvrir, que ce soit de nature animale, végétale ou énergétique. Si vous captez quelque chose d'intéressant, vous pouvez envoyer une navette pour ramener ce qui vous plaît à bord du vaisseau mère. Dans ces phases de jeu, vous déplacez un petit vaisseau sur le sol de la planète pour faire vos sondages, en évitant tout les dangers qui peuvent survenir, allant de l'éruption volcanique en passant par le tremblement de Terre et la foudre. En effet, chaque planète a des caractéristiques particulières et il sera même difficile de survivre à une expédition sur Mars qu'il ne passera sur Vénus sur laquelle il pleut de l'acide sulfurique. En ce qui concerne le djihad du jeu, vous vous en rendez assez vite compte, la Terre est



tombée sous le joug de ces créatures à face de pource que sont les Ur-Qians. Vous arriverez cependant à prendre contact avec une vaisseau spatiale humaine qui fera son possible pour vous occuper et vous aider en fonction des matériaux récupérés sur d'autres planètes que vous lui ramèneriez. L'aventure en elle-même est, à mon goût, passionnante mais il faut bien





Virgin Games  
Jeu d'arcade  
Disponible  
sur Amiga  
PC et ST



Avec l'entrée fracassante  
des groupes de Hard  
dans le Top 50 (genre  
Gun's N' Roses,  
Scorpions ou Metallica), il

fallait s'attendre à ce qu'un

éditeur profite de ce nouveau fion. Peu  
connu du grand public (ce qui est bien  
normal car ils font du hard pur et dur),  
Motorhead prête donc son nom pour un  
best-of (prêter est un bien grand  
mot, vendre serait plutôt le terme exact).  
Le scénario n'a rien à envier aux pers  
nages. En effet, les membres du groupe  
ont été enlevés par les anti-hard. Vous  
jouez donc le rôle du grand frère pour  
venir à la rescousse de votre groupe  
préféré. Motorhead ressemble à s'y  
méprendre à un Double Dragon à qui on  
a changé les décors et les sprites. À l'aide  
de votre guitare, vous allez prendre un  
plaisir fou à massacrer ces ragots de  
rappeurs (Vous pouvez y aller, vous avez  
ma bénédiction), de country-men, etc.



Le jeu est composé de nombreux  
tableaux entrecoupés de scènes de bonus  
comme par exemple celle où il faut avaler  
le plus grand nombre de choppe de bière  
(À ce jeu, les meilleurs concurrents sont  
Djéfer et Stéphane suivis de très près par  
un certain Greg).  
Comme à l'accoutumée, de nouvelles  
armes seront disponibles. On peut ainsi  
retour à la guéule de ses ennemis. (À ce

jeu, les meilleurs sont... NDC. Hé  
Michel! T'es fini de claquer tout le monde).  
La réalisation est sympathique quoique  
bien loin du top. Les graphismes très BD  
et les couleurs pastels ne reflètent en  
aucun cas l'image que l'on peut se faire  
du hard. On a plutôt l'impression de se  
retrouver devant une parodie. L'action  
n'est guère intense et souvent répétitive.  
Heureusement les nombreuses scènes  
intermédiaires viennent épayer une  
mission bien peu périlleuse. En  
conclusion, Motorhead est un jeu de  
basen symbo qui aurait mérité une  
meilleure note s'il possédait une  
réalisation plus impressionnante et plus  
d'idées originales car il est très prévisible.  
Trop prévisible.

M.H.



60%	GRAPHISME	14/20
	SON	13/20
	ANIMATION	12/20
	DURÉE DE VIE	11/20

# COMMANCHE

l'ultime hélicoptère  
du 21ème siècle

NOVA  
L'ESIC



MAXIMUM  
OVERKILL

Des graphismes 3D très plus  
détaillés, une vitesse sans  
précédent, des animations  
cinématographiques et une action à couper le  
souffle ont été joliment expérimentés dans  
le monde de la guerre.

Plus qu'à partir de machines et fumer  
à travers les cieux, nous nous la seule  
simulation qui vous permet de voler à une  
tous les angles sur un terrain  
authentique à la vitesse du Pôh.

Des graphismes très beaux et un  
piloteage en temps réel à partir de  
véritables données de cartes. Un  
manipulateur hyper rapide de votre  
hélicoptère.

"Le meilleur simulateur de réalisme avant  
s'écrouler." JOYSTICK

"Le meilleur simulateur de réalisme avant  
s'écrouler." GEN

"Le meilleur simulateur de réalisme avant  
s'écrouler." GEN

UTL SOFT  
Entertainment Software

2, rue Alfred Chézy  
13110 M. Chézy sur Indre  
Tél : 01 57 45 55





# SABRE TEAM

Krisalis — Jeu de stratégie — Disponible sur Amiga — Sortie prochaine sur PC et ST.



Il est bien connu que les héros ne meurent jamais et ainsi en est-il avec notre machine à tuer, Olivier le Terrible, dit Olive la Baraque ou encore Olivauet le Redoutable. Ses derniers exploits nous sont parvenus via un journaliste bien téméraire.



Dans la même lignée que Laser Squad, testé il y a peu, voici le dernier jeu de Krisalis, qui vous place à la tête d'une

équipe du fameux (mais toujours officiellement négligé) corps du S.A.S. (Special Air Service). Les agents du S.A.S. sont des hommes entraînés, rompus à toutes les techniques de combat, de camouflage et de survie. En gros, ce sont ceux qu'on appelle quand tout est foutu... Ils sont l'équivalent de nos

Forces Spéciales et du G.I.G.N. Vous commencez le jeu par un écran vous demandant de choisir quatre hommes parmi les huit proposés pour former un commando (une Sabre Team). Chaque homme possède différentes caractéristiques qui déterminent sa force et son endurance et lui donneront un certain nombre de points d'action, son habileté au tir, et ses spécialités (camouflage, soin...). Une fois l'équipe sélectionnée, vous devez l'armer avec l'équipement qui vous semble le plus adéquat en fonction de la mission proposée et de l'homme concerné. Une fois tout ceci fait, c'est le grand saut qui vous envoie sur les lieux de l'opération. Attention, ça va chauffer... D'abord, vous placez vos hommes autour de l'objectif, puis vous pouvez lancer l'assaut. Le tour de jeu se décompose en phases pour chaque jour. Chaque homme de votre équipe possède un certain nombre de points



d'actions, qui correspondent à la capacité de déplacement et qui tiennent compte de sa force, de son état physique et du poids qu'il doit transporter (fusil d'assaut, gilet pare-balles, matériel lourd, trousses de secours, grenades offensives, munitions, grenades à gaz, bouquet de fleurs, boîte de chocolat...). Chaque type d'action dépense un certain nombre de points. Sachez que le nombre d'actions disponibles est assez important, ce qui permet à votre équipe de se déplacer (encore heureux), de tourner (ô, miracle), de voir les statistiques des joueurs, de voir le plan de la carte, d'ouvrir et fermer les portes, de changer d'arme, de la charger, de viser, de tirer en instantané (mode panique à bord), armer une grenade, de la lancer, et enfin de ramasser ou lâcher ce qui se trouve par terre. De plus, vous pouvez passer en mode furtif pour surprendre vos adversaires, ceci réajustant un point supplémentaire lorsque vous vous déplacez, tournez ou que vous ouvrez ou fermez une porte. Lorsque votre tour est terminé, vous passez la main à

A droite, un terroniste est découvert. Si le vous a vu, il ne tardera pas à faire feu sur vous. En bas, un éclaireur de l'ennemi se ferme ou fut et à mesure que vous progresserez à l'intérieur des installations, découvriront ainsi ennemis et atouts. Un

d'placement d'écarter est alors très utile.



Votre équipe vient de pénétrer dans le camp de prisonniers. L'écran de jeu (énormément agrandi par le talent de notre maquettiste Merve) vous permet d'apercevoir un terroniste patrouillant devant les barreaux, mais attention, d'autres peuvent être dissimulés...

l'ordinateur qui va se mettre à réfléchir. Là, je dois bien avouer que ce n'est pas la partie la plus intéressante. Vous assistez à un déroulement de norme sur un écran statique vous permettant juste de voir le type d'action que l'ennemi est en train d'effectuer. Sur Amiga, c'est certainement long, trop long d'ailleurs même, mais bon... Pour en revenir au jeu, en fonction de votre position et de votre orientation, vous pourrez apercevoir ou non un ennemi, et là commence la chasse au canard... Le tir se fait de façon assez pratique. Vous

décidez quelle zone vous visez et combien de tirs ou rafales vous y envoyez. Les bâtiments se découvrent également au fur et à mesure, et la qualité de leurs graphismes fait plaisir à voir. Une mission est déjà assez difficile à effectuer, mais sachez que cinq missions différentes sont possibles (camp de prisonniers dans la jungle, siège d'une ambassade, aller déminer un base de mines, reprendre le contrôle d'un bateau piraté et déminer une usine), et cela à travers trois niveaux de jeux différents, ce qui donne une durée

de vie tout à fait correcte au jeu. La réalisation technique est elle aussi à rendre vous, avec des graphismes soignés, entrecoupés d'écrans pour souligner les points importants et des animations très correctes. Quelques points noirs sont pourtant présents, comme la longueur de la réflexion de l'ordinateur sur Amiga, le bande son assez moyenne, quelques bugs présents dans la version que l'on nous a envoyé et que l'on nous a présenté comme étant une version finale, la petitesse de l'écran et la difficulté à scroller, enfin l'impossibilité de pouvoir commencer par la mission que l'on souhaite, et quelques options manquantes comme un mode deux joueurs. Malgré ces petits problèmes, Sabre Team reste un excellent jeu qui rappellera avec nostalgie aux anciens possesseurs d'Apple II le bon vieux Computer Ambush.

O.C.



82%	GRAPHISME	16/20
	SON	10/20
	ANIMATION	13/20
	DURÉE DE VIE	14/20



Flair Software - Jeu d'arcade - Disponible sur PC.

Didier hoit les Trolls ! En tant que Nain, il ne peut supporter leur odeur et encore moins leur vue. Imaginez son désespoir lorsqu'il lui a fallu se mettre dans la peau d'une de ces créatures. Heureusement pour lui, le look des Trolls de chez Flair s'inspire largement du physique de Didier: petit, avec des cheveux verts, un gros nez, des yeux inexpressifs...



Voici à nouveau une bonne surprise qui nous vient d'outre-mer. Ce jeu d'arcade annonce l'évolution des mœurs sur

PC, avec des jeux d'arcade de bonne facture qui commencent à pointer le bout du nez. Vous y dirigez un mignon petit personnage, très coloré, à travers diverses zones toutes plus folles les unes que les autres. Vous survez une le monde des horribles, dans lequel sucoettes et gâteaux vous attireront éperdument. Dans le cirque, des clowns et des diabolos vous en feront voir de toutes les couleurs. Dans le monde aquatique, poissons, pieuvres et coquilles étranges feront tout pour vous noyer, vous brayer... Bref chaque monde possède ses propres décors, ses propres dangers et surtout plusieurs niveaux. Avec une quinzaine de zones, cela vous donne donc un nombre important d'ordres à valider et une durée de vie assez phénoménale. Votre personnage peut se déplacer et sauter. Cela lui permet d'atteindre des plates-formes mais c'est surtout très utile



Le look japonais fait suit au look grec. Les graphismes sont vraiment somptueux, mais c'est surtout la nouveauté.



Le look japonais fait suit au look grec. Les graphismes sont vraiment somptueux, mais c'est surtout la nouveauté.



Le look japonais fait suit au look grec. Les graphismes sont vraiment somptueux, mais c'est surtout la nouveauté.



Le look japonais fait suit au look grec. Les graphismes sont vraiment somptueux, mais c'est surtout la nouveauté qui est extra.



D.L.



83%	GRAPHISME	17/20
	SON	13/20
	ANIMATION	14/20
	DURÉE DE VIE	16/20

# GRAND PRIX

Microprose - Simulation de F1 - Disponible sur PC, ST et Amiga.

Stéphane a décidé de ne pas passer son permis de conduire, afin de ne pas voir Didier se répandre à l'intérieur de sa voiture les soirs de buvette et de ne pas se faire piquer ses cassinettes d'Umberto Tozzi, alors là, il n'en est pas question... C'est donc un novice qui a affronté ce produit tant attendu de Microprose. Après de nombreuses sorties de route, il nous livre ses impressions...



Après avoir fait un carton l'année dernière sur Amiga et ST, la simulation de course de F1 de Geoff Cramond, l'auteur de Stunt Car, est enfin disponible sur PC. L'attente aura été un peu longue, mais elle valait bien la peine tant cette version bénéficie de nombreuses améliorations. Grand Prix vous propose de prendre position dans une voiture de F1 et de participer au Championnat du Monde, en courant sur les 16 circuits du grand prix. Vous pourrez, si vous le désirez, commencer par vous entraîner sur chaque circuit, afin de mieux le connaître. Ensuite, vous pourrez participer aux qualifications, pour essayer d'obtenir la Pole Position.



Enfin, avant la course, vous pourrez encore vous entraîner afin de régler la voiture. En effet, Grand Prix étant une véritable simulation de F1, vous pouvez régler les ailes, les freins, choisir différents types de pneumatique afin d'être le plus compétitif possible. Une fois tout ceci fait, vous voilà prêt pour la course ! Le premier point fort de Grand Prix est de pouvoir se jouer à tous les niveaux. Débutant, vous choisissez plutôt l'option automatique, où vous n'aurez qu'à contrôler votre direction et vos accélérations. Les vitesses passent automatiquement, la voiture freine avant

## MONACO SOUS...



Toutan intense au moment du départ, où les crashes arrivent régulièrement !



Juste avant le descente, vous aurez pu doubler un maximum de véhicules !



En pleine descente, doubler devient suicidaire : tout les voyez sont avertis !



Sous le tunnel, vous pouvez forcer et doubler quelques voitures.



Attention à la chicane ! Plus d'un y ont installé leur voiture...



Un arrêt au stand pour changer les pneus quand il commence à pleuvoir !



Passez au niveau des gradins, peu avant la fin du circuit.

Chaque virage, le meilleur tracé est indiqué au sol et enfin, vous êtes indestructible... Ce mode "arcade" plaira à tous, y compris à ceux qui n'aiment pas d'habitude les simulations. Au fur et à mesure que vous devenez bon, vous pouvez supprimer ces options pour finir par jouer en mode "simulation", où c'est à vous de tout gérer ! L'autre point fort de Grand Prix, c'est son réalisme. Réalisme visuel tout d'abord, avec une représentation très exacte des véritables circuits, comme vous pouvez le vérifier sur notre présentation du circuit de Monaco. C'est la première fois

## ...TOUS LES ANGLES

# LA VALSE DES ACCIDENTS...



que les décors sont aussi fouillés dans un jeu de ce genre, jusqu'à la route qui est "texturée" et comporte des traces de freinage. Réalisme également de l'effet de vitesse, particulièrement bien rendu, où de l'arrêt au stand, mieux qu'à la télévision. Enfin, Grand Prix écrase les autres jeux du genre par un réalisme des situations ! Les autres pilotes ne sont en effet pas des folles, et il arrive souvent de voir des accrochages, des dérapages ou des accidents entre d'autres pilotes, ce qui rend la course bien plus crédible. Côté options, le jeu vous permet de voir la course à n'importe quel moment sous plusieurs angles, et même de voir ce que font les autres pilotes. Au final, Grand Prix est un jeu extrêmement bien programmé, mais c'est en plus un jeu très prenant, qui vous fera véritablement vivre l'ambiance des circuits de F1.

LA référence en la matière !

S.L.



**91%** GRAPHISME 13/20  
SON 13/20  
ANIMATION 17/20  
DUREE DE VIE 18/20

## POWER COMPUTING

### LECTEURS ATARI ET AMIGA

PC720 Alimentation 200v	539	PC880N Lecteur externe	499
PC720P Alimentation pour joystick	499	PC880B	710
PC722i Lecteur interne 720ks	429	(Harddisques externes incorporés)	
Blitz Turbo	206	PC880B/CYCLONE	790
Hardcopieur (Copie d'une disquette)		PC880B/XCOPY	999
Au-delà de 40 secondes		PC881 Lecteur interne A2000	540
PC720B	730	PC882 Lecteur interne A2000 500	
(Harddisques 512K + Freeboard et status incorporés)			

### EXTENSIONS

512 Ko Sens Horloge  
249 (Promo)

512 Ko Avec Horloge  
299 (Promo)

1,5 Mo Avec horloge  
500 (Promo) \*

1Mo Pour A500+  
400 (Promo)

### ACCESSOIRES

Souris optique

310

Souris power mecanique

130

Multikikstart Electronique

A500,500+,500,2000 350

ROM 1,3 et 2,04 NC

Pieces detachables pour  
Amiga disponibles

### EXTENSIONS STF:

Toutes nos extensions sont  
sans soudures:

Mega ST1,2 et STF:

2 Mo 999

4 Mo 1699

529 STF en 1 Mega:

0,5 Mo 450

STF:

Sim 1 Mo 296

Sim 256 Ko 120

EXT en barrette sim nous

consulter

Extension A600 av Horloge

400

Necessite Kikstart 1,3 \*

Disque Dur

ATARI

40 mo serie 900B

complet au prix

de

2990 Fttc

Scanner

Couleur Amiga

2990 ttc

Scanner Amiga/ Atari: 1290 frs

400 dpi 64 teintes (Promo)

HD500+ GVP pour A500 52 Mo

avec 2 Mo 4500

VIDI ST/AMIGA avec Filtre 1790

15, Boulevard Voltaire 75011 Paris - Tél: 43 57 01 89

Fax: 43 36 60 23

Magasin ouvert du Mercredi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h

Frais de port en sus, veuillez nous consulter

**POWER SE MET A L'HEURE DE L'AMIGA**

### Amiga 600:

Amiga 600	2190 F ttc
Amiga 600 HD 20 Mo	3700 F ttc
Amiga 600 + Moniteur 1086a	3700 F ttc
Amiga 600 HD 20 Mo + Moniteur 1086a	5290 F ttc

### Amiga 2000:

Amiga 2000	5190 F ttc
Amiga 2000 + Moniteur 1086a	6490 F ttc

### Amiga 3000:

Amiga 3000/25 50	15490 F ttc
Amiga 3000/25 100	16590 F ttc
Moniteur Multisynchro 14" A1960	3190 F ttc

### CDTV Amiga:

CD 1000 CDTV avec telecommande infra rouge	2790 F ttc
CD 1300 Amiga cdtv avec le starter perk	3790 F ttc

### AMIGA 1200:

A1200	3490 Fttc
-------	-----------

### Moniteurs:

1085S	1790 F ttc
1084S	2190 F ttc

### PROMOTION:

Disque dur pour A600 40 Mo Interne 1590 F

Disque dur pour A600 80 Mo Interne 2590 F

### Les Packs de la rentrée:

VIDI Amiga + filtre electronique	1790 F ttc
A600 + PC880 + PC805s	3288 F ttc
A600 + PC880 + PC805s + 1085S	5078 F ttc

**POWER OUVRE UN CENTRE DE REPARATION POUR LA GAMME AMIGA!!!**

Nos prix peuvent changer sans aucun préavis

# INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS: THE ACTION GAME

Lucas Art — jeu d'aventure / action — Disponible sur Amiga, PC et ST



le moyen pour accéder à la ville d'Atlantis. Une fois dans Atlantis vous aurez de nombreuses énigmes à résoudre pour pouvoir arriver à la fin de ce périple. Dans ce jeu vous dirigerez deux personnages à la fois, Indy et Sophia. Chacun d'entre eux devra accomplir

certaines actions pour que vous puissiez progresser. Mais il n'y a pas de coopération effective entre les deux personnages, ce qui est bien dommage. Par exemple vous ne pouvez pas transférer un objet d'un personnage à l'autre. Le jeu est très simple de gestion



Dans cette scène, le brave Indy doit en découdre avec des indigènes peu loquaces. Toute la ruse et l'intelligence de Yano seront nécessaires pour venir à bout de cette épreuve.



Il peut se jouer aussi bien au clavier qu'au joystick. Le problème d'indirection est que soit les énigmes sont insolubles soit elles sont franchement à se cogner la tête contre les murs. L'idée malfaisante est que vous pouvez faire tourner votre angle de vue de 90°. Cela permet d'avoir des objets amovibles sous certains angles de vues mais pas sous d'autres. Il ne faut donc pas hésiter à utiliser efficacement cette

option. Indy pourra séduire certaines personnes, mais moi, il ne m'a pas franchement enthousiasmé (NDLR: nous non plus !).

Y.R.

<b>70%</b>	GRAPHISME	14/20
	SON	14/20
	ANIMATION	14/20
	DUREE DE VIE	13/20



## ID-ASHCOM

16 Rue Gémare  
B.P. 107  
14008 CAEN CEDEX  
Commandes : 31.38.22.31 Fax : 31.86.83.26

AMIGA	
- AMIGA 600*	1990 F
- AMIGA 600+ Switcher	2450 F
- AMIGA 1200*	3490 F
* Pour les autres machines nous consulter	
- Modèle 1085 S	1550 F
- Imprimante Citizen 120 D +	1350 F
- Scanner noir et Blanc 400 dpi	1290 F
- Scanner couleur	2490 F

## PRODUITS ID.ASHUCOM

- Ext. A500/1 Mo	se héberge se héberge	400 F 490 F
- Ext. A500/1 Mo		400 F
- Ext. A500/512 Ko	se héberge se héberge	191 F 245 F
- Extension externe A500 et A500+		
Laissez le port d'extension libre		
	AX508-2 Mo	1590 F
	AX508-4 Mo	2290 F
	AX508-8 Mo	3490 F

## Switcher 1.3/2.04

Permet d'afficher tous les logs  
Plus de problèmes de compatibilité  
Installation facile

Four A500+ at A2000

ADD your choice  
to BULK-180 P.A.

Trüben das A. 500/4.500.

40 Mo	2990 F
105 Mo	3790 F
205 Mo	6060 F
• Lenteur externe A300	560 F
• Lenteur interne A300	505 F
• Lenteur interne A2000	595 F
• Sangleur Soltra	270 F
• Switcher automatique Doyack Sams. Alimentation A 700	125 F 440 F

## NOUVEAU:

• APEX :	440 F
Remplace le Mac II, permet la création de sauvegarde des originaux	
• BUSTER :	330 F
maintien de jeu. Permet de finir des jeux tels que LEMMINGS etc	
• Disque dur A660	1590 F
40 Mo	
50 Mo	2400 F

## LOGITESTS

DELUXE PAINT IV (VF)	590 F
JOUR : nous consulter pour offre les derniers titres sortis	
Elisabeth 3 1/2 DD	3.6

Nous pouvons vous proposer les Produits GVP, AVANCEE, SA TV,...

Pour 2 timbres à 2.50 F, recevez la liste des prix pour les machines, cartes graphiques, extensions, logiciels pro et ludiques...

Receveur agréé TD-A5HCOM - SEREL, Souty et Als

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 101–107

\*Taux pouvant être modulés selon les tarifs COMMERCE.

Paiement par chèque, CB

Immis de port : Atmosphériques et légendes : 30 F., 35 F.  
 recommandées, pour éviter les mauvaises surprises.

Ordre de la : none, compiler

\_\_\_\_\_



Microprose - Simulateur de vol - Disponible sur PC.

Michel, entre deux répétitions avec son groupe de Rock, se lance parfois sur un simulateur, histoire de se dégoûter les doigts. Avec Harrier Jump Jet il a pris le taureau par les cornes. Il s'est installé dans la salle de test, avec les manettes Thrustmaster, et après de nombreuses heures de vols, il est enfin rentré à la base.



Puisque le poste de pilote à Génération 4 est vacant depuis la démission de Yvan (parti pour d'autres aventures destructrices), me voilà dans la peau d'un de ces fous du manche à balai.

Contenairement à Yvan, et en toute modestie, je n'en suis pas trop mal sorti puisque je n'ai démolé qu'un Harrier GR-7 (boul !! Le monstre). Comme vous l'aurez compris, Harrier Jump Jet vous propose la place de pilote de ces engins fort crouilleux, presque capables de décoller et atterrir verticalement et de faire du sur place comme les hélicoptères. Les



habitués de simulateurs de vol vont être quelque peu troublés par ces caractéristiques. En effet, le pilotage de telles machines diffère totalement des chasseurs habituels comme un F-15 ou un Mirage. La gestion de l'angle des tympans permettant ces prouesses n'est pas aisée mais donne au jeu un peu plus d'intérêt qu'un simulateur de chasseur banal. Ne

vous en faites pas, le manuel en français de 271 pages explique tout cela avec clarté et de plus le soft propose une option training des plus indispensables. Harrier (à ne pas confondre avec AV8B de chez Dornier et teste dans ce numéro par le grand Olivier, l'ultime pilote, l'illuminé...) vous donne la possibilité de participer à des missions simples, à des



La qualité des graphismes et des décors de cette simulation est tout simplement remarquable. Fasse les polygones tout moches... Mais rien, les montagnes ressemblent à des montagnes et les dégradés apportent un réalisme appréciable.

journées (où plusieurs missions peuvent exister à la fois) et bien sûr à des campagnes. Comme à l'accoutumée, il vous faudra assister aux briefings toujours primordiaux ainsi qu'à la préparation de l'armement. A ce sujet, le panoplie des armes à la disposition de l'Harrier est plus que conséquente. Il vous est aussi possible de configurer le niveau de vos adversaires. Les trois sites de combat proposés sont Hong Kong, les Iles Malouines et le Nord Kasp. Ces trois guerres se déroulent dans un futur proche (respectivement 1995, 1997, 1998). Les missions sont assez

diversifiées. On peut ainsi se retrouver en patrouille à contrer toute attaque ennemi, à attaquer des cibles très spécifiques comme bombardier des sites stratégiques tels que les raffineries ou la DCA, ou encore à exécuter des missions de reconnaissance grâce aux appareils électroniques que vous pouvez transporter: caméras ou contre-mesures. Certaines missions se dérouleront de nuit et comme votre équipement est ultra-complet, vous aurez la chance de disposer de lunettes infra-rouges des plus performantes. Autre caractéristique, vous pouvez attaquer ou vous faire attaquer



A gauche Stéphane et Didier décident de quel traicteur ils vont sacrifier la vie pour une mission suicide. Au milieu, les gènes de Michel se réveillent... Banzai!!! C'est à lui en en parlant volontiers. A droite, Yvan, au feu de la page à la main, essaye de rattrapper Didier et Stéphane... C'est sans espoir.

Les décors intermédiaires sont superbes et créent une ambiance très réaliste. A gauche, vous pouvez admirer le Harrier en train d'effectuer un décollage vertical.

1993<sup>ème</sup>

VOUS

UNE

BONUS

DE VIES!





par des combats et des unités terrestres. Ceux-ci sont assez concrets. Ce ne sont plus des sorties sporadiques de simulateurs de vol, on se retrouve face à une véritable faulx. Après F-15 3 (prévu pour janvier 93), Atac, Harrier AV8B ou encore Comanche, Harrier Jump Jet entre aussi dans la danse mais malheureusement ne propose pas assez d'innovations pour surprendre le public. Je suis d'accord en ce qui concerne l'originalité de l'avion choisi (quoique Domark en sorte aussi un basé sur ce même avion) et donc de son pilotage quelque peu particulier mais le reste n'a guère chargé et reste bien dans la norme. Les commandes sont complexes et le guide des touches ainsi que le manuel doivent être lus avec une extrême attention. Le contexte graphique me fait beaucoup penser à celui de F-15 3 avec l'utilisation du système graphique Gouraud de Microprose (quand on tire une bonne méthode pourvu qu'on ne l'utilise à l'excès). Par ce que j'ai pu en juger, le pilotage semble réaliste (Microprose oblige). Les bruitages sont des plus classiques avec un renforcement des moteurs assez désagréable à la longue. L'animation est



supportable sur un 386 DX 33 mais il est vivement conseillé de posséder un 486 DX 33 pour profiter pleinement de ce jeu. Le nombre de missions offre une durée de vie acceptable. Disons que pour ceux qui possèdent déjà des simulateurs de vol, Harrier Jump Jet n'offre rien de nouveau. Pour les autres, c'est un bon investissement que je ne recommande tout de même pas aux novices.

M.H.

82%	GRAPHISME	16/20
	SON	12/20
	ANIMATION	15/20
	DURÉE DE VIE	15/20



# VOUS ENTREZ DANS LE 1993<sup>ème</sup> TABLEAU, LORICIEL VOUS SOUHAITE UNE ANNÉE PLEINE DE BONUS D'ÉNERGIE ET DE VIES!



N°1 FRANÇAIS DU JEU VIDEO





Olivier, qui n'hésite pas à comparer le football américain avec le jeu d'échecs, pour ce qui est de la stratégie, n'a toujours pas réussi à convaincre le reste de la rédaction de ses affirmations. Il s'est donc planté devant l'ordinateur pour nous faire une démonstration impressionnante certes, mais ne prouvant pas de façon certaine le rapport entre les échecs et le football Américain.

Mettons tout de suite les choses au point. Que les dégingolés de Kick off, Sensible Soccer et autres ne me fassent pas une attaque. Comme les photos vous le montrent, il s'agit là de foot américain, et pas du notre sport national. Malgré le fait que l'ex-Cinq et Canal+ passent ou ont passé ce sport sur nos écrans, il reste quand même

encore un peu méconnu chez nous. Ayant pratiqué un peu ce sport moi-même (un mois juste le temps de me faire casser en deux ! Vire les Châtilliers!!!), je vais vous en expliquer les grandes lignes (que les parieurs ferment les yeux). Le football Américain est un jeu de progression dans lequel deux équipes s'affrontent, l'une offensive, et l'autre défensive. L'équipe offensive a pour but de faire progresser le ballon d'au moins dix yards (1 yard = 1 m) en quatre essais, ce qui, si elle y parvient lui donne le droit à quatre nouveaux essais, et ainsi de suite jusqu'à l'essai adverse, ce qui lui permet de marquer un essai que l'on appelle "Touchdown". Le but de l'équipe adverse est simple : empêcher l'équipe offensive d'y arriver, soit en bloquant sa progression, soit en subtilisant la balle lors d'un lancé (une passe) ou d'un "Fumble" (l'ai glissé chef). Si l'équipe offensive ne parvient pas à parcourir ses dix yards, alors l'équipe défensive devient offensive et vice-versa. Ne vous fiez pas trop à l'image d'Épinal qui consacre le foot



américain comme un sport de boueufs. Ceux qui connaissent un peu ce sport savent que la tactique est largement aussi importante que la qualité physique des joueurs. Bon... Maintenant que tout cela est grossièrement défini, parlons du jeu. Hé bien je ne peux dire qu'une chose. Football est une très grande légende. Techniquement d'abord. La qualité des graphismes et de la jouabilité est exemplaire. Les sprites des personnages sont superbes et définis sous tous les côtés. Ils courent, plongent, se battent et jettent même la balle de jeu lors des Touchdowns. Graphiquement, c'est carrément sublime. Côté animation pourtant, ça rame un peu. Le déplacement des sprites est un peu lent sur un 386SX 20Mhz, mais c'est tout à fait acceptable. Le chargement des données entre chaque écran est lui aussi un peu crapant mais bon... Par contre, vous pouvez voir et revoir l'action sous neuf angles différents ; chacun d'eux suivant le déplacement du ballon. C'est impressionnant ! On se croirait devant son poste de télé ! Même les bruyages

n'ont pas été oubliés dans le jeu. On entend les joueurs hurler, les arbitres parler et le bruit des chocs. Du côté des possibilités offertes par le soft, c'est également du tout bon. Trois niveaux de jeu vous sont offerts et vous permettent de jouer uniquement le rôle du coach (vous ne contrôlez que les tactiques), celui d'un joueur de votre équipe (le plus proche du ballon ou un joueur particulier), ou carrément d'un peu tout. De plus, vous avez la possibilité de jouer à deux joueurs aussi bien que seul, de créer des championnats (jusqu'à 28 équipes de 47 joueurs chacune, soit près de 1400 joueurs), d'acheter et vendre des équipes, ou des joueurs, de gérer les blessés... Bref, vous pouvez prendre en charge une équipe de foot. De plus, et c'est là une de ses grandes qualités, Football vous permet de créer vos propres "plays", c'est à dire vos propres tactiques de jeu, si vous considérez que les quelques 200 stratégies prédéfinies ne vous conviennent pas... Déjà, j'ai bien cherché, à part une longueur assez désagréable sur un "petit" PC et une notice en anglais qui ne prend pas la peine d'expliquer les règles, je n'ai que des louanges à faire à propos de ce jeu que je considère comme un petit bijou, à tel point que je ne vois qu'une histoire de gros sous pour que le NFL (National Football League, l'équivalent de notre F.F.F.) ait refusé de parrainer ce soft. Un chef d'œuvre malheureusement réservé aux connaisseurs.

O.C.



90%	GRAPHISME	18/20
	SON	14/20
	ANIMATION	16/20
	DURÉE DE VIE	16/20

Mirage — Jeu de réflexion — Disponible sur Amiga et PC

## THE HUMANS



Pour certains, Noël et le jour de l'an veulent dire fêtes, amour, amitié, bonnes résolutions et aspirations à devenir meilleur. Didler lui essaye plutôt de retrouver ses origines, et il n'hésite pas revenir loin, très loin en arrière, pour comprendre comment de simple primate il y a des millénaires, l'homme a pu devenir ce qu'il est aujourd'hui. Il a revêcu pour vous et grâce à Mirage cette fabuleuse épopée.

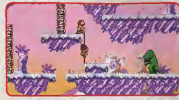
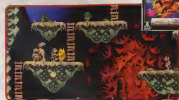


"Moi Big Foot ! Moi et tribu à moi vouloir devenir plus forts, plus nombreux, plus beaux. Moi et les autres être les meilleurs. Moi pouvoir monter sur épaule de zozo à moi pour attendre pluie-forme. Moi pouvoir marcher et prendre objet. Si objet est lince en silok, moi pouvoir utiliser elle pour battrir, telle le crapaud des marais ! Moi pouvoir donc passer un précipice ou sauter sur dos de oiseau-aux-les-fortes-de-peaux. Moi pouvoir lancer la lance (!!!) et tuer ennemis ou dinosaures. Hier, moi avoir trouvé Feu. Moi avoir mis feu sur arbuste-qui-bloque-passage et arbre à disparu en nuage-gris-qui-font-pleurer. Moi avoir ensuite lancé feu vers dinosaure et lui avoir peur. Donc moi pouvoir passer et prendre échelle pour attendre mon bot. Moi avoir trouvé dalles étranges ! Quand moi marcher dessus, phénomène bizarre arriver. Murs disparaître et axes à moi



pouvoir passer. Moi avoir trouvé drôle d'objets rond. Quand moi être dessus, moi aller plus vite que gazelle-poursuivre-parlant et moi pouvoir sauter par dessus trous, moi aller vite, très vite, trop vite, un autre gros, trop tard ! Aaaaaaahrrrrhhhh... " Après bien des semaines d'attente, les PC-istes et Arrage-istes vont enfin pouvoir vivre de

merveilleuses aventures de ce genre. Un peu comme dans Lemmings, il faut savoir utiliser judicieusement les membres de la tribu et réfléchir pour trouver un objet, libérer un axe ou tout simplement attendre une mystérieuse dalle rouge (fin du niveau). Les décors sont minifigés, avec de nombreux détails et surtout des dégradés dans les cieux qui font regretter



Comme vous pouvez le voir ci-dessus, vous montrez au dinosaure à la corde, vous mettez le feu à un linceux, puis vous sautez bouffé par un ignoraucien, vous sautez par dessus un précipice après avoir pris de l'élan avec la roue ou utilisez la lance comme perche pour la franchir...

de vivre à notre époque (où ciel gris et pluies diluviennes sont monnaies courantes). Vous pouvez à tout moment passer d'un homme à un autre, certains devant agir avant les autres pour ramasser un objet particulier par exemple. Avec de plus en plus d'objets à votre disposition, vous aurez de plus en plus de possibilités d'actions, et donc une difficulté progressive. Des codes permettent bien sûr de sauvegarder votre position dans le jeu, rendant ce produit plus que simplement sympathique. Il s'agit d'une franche ribouille, agrémentée d'animations et de brutaiges qui ne gâchent en rien le produit.

D.L.



87% GRAPHISME 16/20  
SON 14/20  
ANIMATION 15/20  
DUREE DE VIE 16/20









Ice - Jeu d'action - Disponible sur Amiga.

La stratégie est un mot très usité à la rédaction. Stéphane est passé expert dans l'art de tapiner du côté des Toons. Didier est spécialisé dans les missions en rase-mottes. Olivier et Yann constituent le bataillon motorisé de l'équipe. Michel incarne le sombre kamikaze. Enfin, Christian, l'homme de la situation, est aujourd'hui envoyé sur le front (...Jà je me fatigue pas, il y a un bien un comique qui va se charger de changer cette dernière phrase...).



Fire Force est avant tout un jeu d'action qui ne s'embarrasse pas de bons sentiments. C'est un véritable bain de sang !

Nous retrouvons un brave GI parachuté au sein des lignes ennemies pour remplir des missions délicates, délivrer des prisonniers de guerre (des P.D.G. ?), éliminer un rebelle ou détruire des cibles militaires. En début de partie, le joueur passe par l'arsenal. Il peut choisir



son arme, ses munitions, prendre ou ne pas prendre des grenades, des charges explosives ou encore des trousses de soins. Il ne faut pas oublier qu'un soldat n'est pas un éléphant, en conséquence, il ne peut emporter avec lui que le strict minimum. Ce choix se fera avant tout, en



fonction des objectifs à atteindre. Si ce dernier n'est pas effectué de manière judicieuse à ce stade, cela n'est pas bien grave. Le logiciel permet en effet de charger le contenu de son escarcelle durant le jeu. Fire Force autorise en effet la fouille des valeurs adversaires tués. Certains cadavres "possèdent" des armes, des grenades, des dossiers sans oublier de précieux munitions sans lesquelles vous devez

lutter au couteau. Les missions présentes sont intensives. Le héros doit éliminer tous les obstacles, se cacher sous des canons, visiter des fortifications et rejoindre le point de ralliement dans les délais impartis... beaucoup trop courts à notre avis. Si le jeu présente de grandes originalités comme la fouille des cadavres, la jouabilité n'est pas toujours au rendez-vous. Il est parfois difficile de cibler un adversaire, un coup dur pour un guerrier ! Malgré cela, le jeu conserve son intérêt. Souhaitons que de nouvelles missions viennent d'ici pour offrir des scénarios plus ambitieux, la trame du jeu le mérite largement.

C.R.

**77%** GRAPHISME 15/20  
SON 15/20  
ANIMATION 13/20  
DUREE DE VIE 11/20



## OFFRE EXCEPTIONNELLE !!! ATARI ST

Attention ! Pas du domaine publique

Par le co-auteur du STOS

Pour vous et vos amis les cadeaux qui font toujours plaisir. Avec un petit prix vous pouvez offrir un grand cadeau. Vous aimez jouer ? A vous de choisir parmi ces superbes jeux inédits !

### BON DE COMMANDE

Je déclare bénéficier de cette offre exceptionnelle

	Quantité	Prix	Total
IRIDIUM	x	85	=
USHER	x	86	=
MPH	x	35	=
TRIUMPH	x	110	=
DECID	x	60	=

Total

+ frais de port

Total

Prénom

Age

Nom

Adresse

Code postal

Ville

Chèque mon règlement par chèque à l'ordre de : Rolling Software

Envoyez votre commande à l'adresse suivante :

Rolling Software - 8, rue de Melun

77220 Tourman-en-Brie (Tél. 84 07 04 34)

### IRIDIUM

Jeu de bataille sportive avec scrollings rapides et sons digitalisés. 13 niveaux de difficulté. 65 Frs

### USHER

Un "Arcenoid" mortel (vous comprendrez quand vous aurez joué). Construction de vos propres tableaux. 65 Frs

### MPH

Folle course de voitures à travers 12 tableaux. Musique et bruitages digitalisés. 35 Frs

### TRIUMPH

Compilation de ces trois jeux... 110 Frs

### DECID

Ce n'est pas un jeu mais un logiciel d'aide à la décision fourni avec une base de données qui vous permettra de choisir votre future voiture plus facilement. 65 Frs

Frais de port pour chaque envoi : pour la France 15 Frs, pour l'étranger 25 Frs

# The Ancient Art of War in the Skies

Microprose — Jeu de stratégie / Réflexion — Disponible sur PC

Le croulant de l'équipe, l'épave qui a survécu à toutes les guerres, à tous les naufrages, Yann Renaud le terrible, s'est lancé une nouvelle fois dans la première guerre mondiale, avec cette simulation, moitié stratégie, moitié arcade.



Quel est le point commun entre Sun Tzu, le Kaiser Wilhelm II, Foch et Lord Kitchener ? Ce sont tous de grands stratèges. Et

entre Von Richthofen, Focke, Mermack, Ball et Boelcke ? Ce sont tous de grands chefs d'escadrille. Et encore les deux ? C'est The Ancient Art of War in the Skies de Microprose. Comme vous l'avez deviné, tout se passe pendant la première guerre mondiale. Vous avez en charge toutes les armées de l'air d'un des belligérants. Vous choisissez parmi de très nombreux scénarios, allant des reconstructions historiques de l'ère du front dans les principaux pays concernés, à des fictions sur ce qui aurait pu arriver



si... De toutes les manières si vous n'étiez pas content vous disposez d'un éditeur de campagnes qui vous permettra d'ériger des situations fictives à votre convenance. Une fois choisi votre scénario, vous vous retrouvez à la tête d'une flottille d'avions, composée de chasseurs et de bombardiers, d'une ligne de front ou se battoient les furiosissimes et

d'un ennemi particulièrement terrace. Votre but est soit d'annuler la ligne de front au niveau du quartier général de l'ennemi, soit de le détruire grâce aux rars avions. Le déplacement de la ligne de front dépend du soutien dont elle dispose. Ce soutien peut être fonction des villes, des dépôts et des villages. Les usines servent à fabriquer des avions.



Dispositif : 1) Les villages sont à l'ouest du front, à détruire. 2) Les usines fabriquant les avions, points vitaux mais souvent protégés. 3) Il se faut pas oublier de faire des avions en réserve en cas de malheur. 4) Déranger les rails, il faut débrancher l'acier. 5) Le quartier général, point vital. 6) Le dépôt de la ligne de front, à détruire. 7) Les usines de bombardiers, ne pas oublier de faire des avions de bombardiers.

Vous devez donc détruire les zones de soutien ennemi tout en soutenant les vôtres et abattre suffisamment d'avions ennemis pour ne pas être inquiété. Sans oublier de détruire les usines adverses pour qu'il ne puisse pas reconstruire des avions. Comme vous pouvez le voir, l'ensemble est assez complexe. De plus la difficulté dépend du choix des chefs ennemis que vous aurez fait. Du point de vue pratique, vous aurez soit à abattre l'ennemi ennemi, soit à bombarder les lieux clés. Cette partie simulateur de vol

est simple et très plaisante. De toute façon, si vous n'êtes pas sûr, il est mis à votre disposition une possibilité de vous entraîner. Graphiquement le jeu est agréable avec son air un peu vieillot. Dans l'ensemble ce soft est un bon mélange entre une simulation stratégique et un simulateur de combat, auquel il est très agréable de jouer de temps en temps. On s'écoule, on réfléchit... Bref on se distrait.

Y.R.



82%	GRAPHISME	15/20
	SON	14/20
	ANIMATION	15/20
	DURÉE DE VIE	16/20

# A la conquête de l'espace ou d'un baron medieval.



## Castles II - Siege and Conquest™

Dans le jeu **Castles™** original, il était utile de vous transformer en tyran le plus perfide, hypocrite et ambassadeur du monde.

Dans **Castles II**, trêve de plaisanteries.

Le roi de France est mort. Et vous le serez bientôt si vous ne vous préparez pas du trône avant qu'un baron médiéval ne mette la main dessus.

Alors, au lieu de diriger les armées chargées de construire vos châteaux, il vous faut maintenant assiéger, attaquer et détruire les châteaux de vos rivaux, en employant tous les moyens à votre disposition.

Envoyez des sapeurs et des saboteurs, recrutez l'infanterie et la cavalerie, pillez fort et le ravitaillement, achetez des matériaux de construction, mettez au point de nouvelles armes, accordez l'église afin d'obtenir sa soutien.

quelques exemples de l'emploi du temps agréable d'une journée comme les autres au Moyen-Âge.



Castles II - Siege and Conquest™ et Castles™ avec l'extension: Interplay Publishing, Inc.

## Buzz Aldrin's Race into Space™

Citez il se nouveau jeu, vous pouvez vous mettre dans la peau de ceux qui participèrent à la plus grande aventure de l'homme: la conquête de la lune.

Revenez à la tension de chaque seconde, du décollage aux premiers pas sur la lune, en passant par les atterrissages lunaires et les amarrages, en compagnie de Buzz Aldrin, l'un des membres de l'histoire moderne Apollo 11.

Revenez et vivez plus de 140 atterrissages et conversations efflu de trouver ceux qui ont la pompe suffisante pour entrer l'histoire.

Puis, à l'aide de données réelles, préparez et dirigez, en choisissant d'être leader de mission ambroscien ou soviétique, plus de 300 missions - vols en orbite, en sous-orbite, atmosphère et habités, planétaires et lunaires, et même des opérations de secours dans l'espace.

Plus, les trois supports possible plus de 1000 photographies historiques et animations réalistes, neuf niveaux de difficulté, une bande musicale et des effets sonores.

Etes-vous prêts à l'espace?



Buzz Aldrin's Race into Space™ est un jeu interactif développé par Interplay Publishing, Inc.

## Battle Chess 4000™

Battle Chess 4000 transforme le jeu le plus classique du monde en une hilarante bataille de science-fiction.

Des troupes futuristes armées, entra sans barres digitales, classent des navires sur le jeu d'échecs multicolore.

Des ordinateurs fantaisies, des savants fous et des robots bizarres et spectaculaires font des coups que vous ne trouvez pas dans le reste du jeu.

Mais Battle Chess 4000 n'est pas seulement amusant, c'est aussi le programme d'échecs le plus puissant et polyvalent jamais écrit.

Il possède une bibliothèque de plus de 300000 ouvertures et une intelligence artificielle qui apprend et retient les coups les plus spectaculaires.

Vous pouvez jouer en 2D ou 3D, annuler ou repasser vos coups, et même adopter un scénario effrayant.



Battle Chess 4000™ est un jeu interactif développé par Interplay Publishing, Inc.



## Mario™ Teaches Typing.

Si vous voulez apprendre à taper à la machine, faites appel à un plombier.

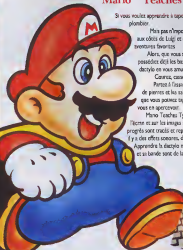
Mais pas n'importe quel plombier: il s'agit de Mario, aux côtés de Luigi et de la Princess, dans toutes vos tentatives d'apprentissage.

Alors, que vous soyez débutant ou que vous possédiez déjà les bases, vous pouvez apprendre à dactyler en vous amusant.

Courrez, sautez, sautez, sautez et tapez. Parlez à l'assaut du château, en évitant les chutes de pierres et les salissures mouvantes, et découvrez que vous pouvez taper des phrases entières, et même vous en souvenir.

Mario Teaches Typing possède des niveaux dans sur l'écrite et sur la vitesse afin de vous faciliter la tâche. Vos progrès sont tracés et représentés sous forme de graphique. Il y a des effets sonores, dans le célèbre choré de Mario.

Apprendre la dactylo n'est jamais ennuyeux lorsque Mario et sa bande sont de la partie.



Mario™ est un jeu interactif développé par Interplay Publishing, Inc.



Interplay™

Distributeur en Europe pour Electronic Arts: 18 Herve Drive, Longley, Series 922 000, Appleton, WI 54912.



Olivier est un grand bricoleur et il n'hésite pas à passer ses week-ends à passer des portes-manteaux sur les murs de la salle de la rédaction. Résultat, une jambe cassée et un bras broyé, les plombs qui sautent, les néons qui explosent... L'apocalypse quoi ! Le stage intensif qu'il a suivi avec Controption n'était peut-être pas la meilleure solution.



Contraption, ça veut dire truc ou machin en anglais. Des trucs et des machins, c'est ce à quoi vous allez être confronté tout au long de votre première journée de travail au sein de l'unité de production N°4. Ce nouveau

jeu de Mindscape, fidèle suite à D-Generation, vous place dans la peau de Zack, un technicien en électromécanique qui va devoir faire face, pour son

premier jour, non seulement à une panne générale de l'usine hyper-sophistiquée et hyper-mécanisée dans laquelle il vient d'être embauché, mais également à l'humour facétieux de ses collègues. En effet, ceux-ci lui ont fiché tout ses outils (Oh! Que c'est rigolo) ce qui ne facilite pas son travail besogneux. L'usine est composée de huit



réseaux, concernant chacun plusieurs zones qu'il faudra explorer pour retrouver vos outils, ceux-ci permettant d'effectuer des cas de réparations: rembobiner des canalisations qui courent

des portes hydrauliques, rétablir ou couper des connexions électriques, réviser des machines, huiler des mécanismes et je ne sais quoi encore, pour finalement parvenir à la machine principale du niveau et la remettre en état de marche. Votre progression est difficile car de nombreux obstacles émaillent votre route à travers l'usine. Cela commence avec les portes en forme de plaquants. Ceux-ci s'ouvrent grâce à des plaques sensibles sur lesquelles il suffit de sauter. Mais attention ! Il en existe deux sortes. Tout d'abord, il y a les plaques carrées. Là, pas de problème. Une fois qu'elles sont activées, elles restent enfoncées. Mais il existe aussi des plaques rondes qui ne restent enfoncées que très peu de



En mécanique, vous pouvez voir vos trois doigts comme ça. Comme ça vous pouvez compter leur temps à vous faire perdre le votre. Au début de chaque niveau, de vous valant vos outils et les disséminant à travers le zone.

Ouf ! Vous le deuxième niveau compliqué. Bien évidemment, le plan a été complètement modifié. Ce niveau est divisé en deux zones. La première se trouve à gauche, et est composée de quatre zones dans lesquelles vous devrez vous rendre une seule et unique fois pour pouvoir explorer la seconde partie. Le but de ce niveau est d'être très rigolo, d'explorer que ce travail, complètement à gauche, de faire la mécanique à l'arrière de la barre que l'on trouve dans première partie et d'obtenir le volant d'activation... des choses. Avant d'en arriver là, il vous faudra un peu de réflexion et pas mal de patience...

temps, et là, c'est souvent le sprint et l'adresse qui jouent. Il vous faudra jongler de plaques en plaques mais aussi avec les interrupteurs, les tapis roulants, les ascenseurs, les robots, les portes et bien d'autres plaisanteries à vous taper la tête contre les murs, avant d'arriver à la machine principale du niveau. Lorsque

vous y serez parvenu, une fiche de renseignements vous donnera une évaluation de vos performances pour ce niveau, et vous aurez le droit d'embrayer et de remettre ça pour le niveau supérieur, plus long, plus dur mais toujours plus rigolo et passionnant à la fois. La réalisation du

jeu est également assez bonne. Même si les graphismes ne sont pas extraordinaires, ils sont assez sympas et assez précis pour être très agréables. Ils sont soutenus en outre par un tas de petites animations de Zack très bien faites (il pousse les interrupteurs, gravit les obstacles un peu hauts, répare les fils





# 100% Macintosh

**NOUVELLE FORMULE**

**196 PAGES  
1 DISQUETTE**

**EN CADEAU**



**Un grand jeu du commerce  
N&B et couleur**



**Un mini-kit de nettoyage**

**univers Mac**  
Tout sur le Macintosh

N°19 - Janvier 1993 - 35 francs

**FAITES-VOUS PLAISIR!**

**Trouvez le Macintosh qu'il vous faut.**

Un guide d'achat basé sur vos besoins.

**Quels Mac peut-on acheter d'occasion?**

**Déclics!**

Des logiciels à privilégier, des cartes à privilégier, des logiciels à privilégier, des cartes à privilégier.

**EN CADEAU, SUR LA DISQUETTE**

**SWAP**

Un hit des jeux de réflexion

Le langage de notation du jeu Mac

Le langage de notation du jeu Mac

Le langage de notation du jeu Mac

Le langage de notation du jeu Mac

Le langage de notation du jeu Mac

Le langage de notation du jeu Mac

Le langage de notation du jeu Mac

Le langage de notation du jeu Mac

Le langage de notation du jeu Mac

Le langage de notation du jeu Mac

**ACHATS EN DIRECT**

64 cartes de publicités, 1331

de produits, de prix, de promos

la réalité du marché Mac!

**Savoir choisir**

Les imprimantes laser à moins de 15000 F

Les scanners OCR

**Professions juridiques**

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

Bilan partie

**Peut-on se passer de Word 5?**

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

1331

3615 GEN4, tape \*SOL

le gauche de s'en servir et la tête de lire ou d'observer. Ça a l'air simple comme ça, mais à l'usage, ce n'est pas ce que l'on a fait de plus pratique. Un point important que développe le jeu c'est le système dit du "Super photoscope". Il permet d'écarter chaque zone en fonction de la luminosité qu'elle est censée recevoir. Par exemple, si vous possédez une torche dans une pièce noire, la zone de lumière vous entourera et se déplacera avec vous. Le problème, c'est que les programmeurs étaient visiblement très fiers de leur système, et qu'ils en ont franchement abusé. En effet, près de 80% de la station est plongée dans le noir, ce qui vous oblige à des manœuvres incessantes pour voir la moindre petite chose, et ralentit pas mal l'action... En ce qui concerne la musique, là pas de problème, il n'y en a pas, et les bruitages sont aussi moyens que rares. Bref, Shadowworld est un jeu qui exploite un système de jeu qui peut plaire à certains, mais qui personnellement ne m'a pas séduit. Ajuster à tous les



Un des rares moments pendant lesquels vous aurez l'impression de pouvoir saisir une idée dans son ensemble. Lors des explosions et des impacts d'armes énergétiques...

problèmes soulevés, on ne peut faire qu'une sauvegarde par disquette et tous les personnages sont strictement identiques à l'écran (ce qui ne facilite pas les prises de décisions rapides en cas de combat pour sauver d'un soldat à l'autre) et vous comprendrez mon enthousiasme mitigé...

O.C.

<b>68%</b>	GRAPHISME	13/20
	SON	13/20
	ANIMATION	13/20
	DUREE DE VIE	17/20



**Club Megaland**



MICRO-INFORMATIQUE ▲ TÉLÉMATIQUE ▼ FORMATION ▲ P.A.O.


Le Club Megaland est une association ayant pour objectif d'aider, dans la mesure de ses moyens, les utilisateurs des quatre machines les plus rencontrées sur le marché de la micro-informatique. En effet, que ce soit l'Atari ST, le Commodore Amiga, l'Apple Macintosh ou les Compatibles PC, le Club Megaland vous permet de profiter de nombreux avantages grâce à la carte personnelle que vous en devez de découvrir. Que vous habitez en région parisienne ou en province, les privilèges réservés par cette carte vous concernent... Nous proposons également : une assistance technique, des ateliers d'initiation, des réductions honoraires, de la location de matériel sur site, ou transfert de fichiers entre machines, l'édition de documents publics, le réimpression par photocopieur de vos documents, la création de services KTC, un journal de 40 pages offert les deux ans, des salons, des concours... Recevez notre documentation complète contre une enveloppe 21 x 29,7 cm timbrée à 1 F avec vos coordonnées.

CLUB MEGALAND - Boite Postale 51 - 91430 IGNY - Tél. (161) 69 85 34 91 - Fax (161) 69 85 57 31  
Association homologuée Atari France - Commission Parisienne - 72104

**3615 MEGALAND**  
13.000 LOGICIELS POUR ATARI, AMIGA, MAC ET PC

Recevez GRATUITEMENT notre logiciel de téléchargement "BBI" en nous envoyant une disquette vierge avec vos coordonnées, type de machine et S.E.N. timbrées.





GRAPHISME	16/20
SCH	14/20
ANIMATION	-
DUREE DE VIE	15/20

100

- SEKOSH SL82 24 angulas 200 cps. 2150
- JET D'ENCRE CANON BJ10ex. 2150
- JET D'ENCRE CANON BJ20 2000
- LASER SEKOSH 4 ppm, 16 Mo 6990
- LASER CANON LBP4 LITE 4o/ppm, 5/2 Ko 5990

**ASBESTOS GUARANTEES 1 AN SUR SITE**

ANKER  + 30

© 2001 by The McGraw-Hill Companies, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This book is printed on acid-free paper.

## TRANS-ARCTICA

Simulis - Jeu de stratégie / économique - Disponible sur Amiga et PC, prévu sur ST.



On l'appelle entre nous La Bête Humaine et ce cheminot des temps modernes a abandonné son prototype de droisine, une 2CV modifiée, pour se lancer dans une aventure polaire avec Transarctica.



Simulis nous raconte en ce début d'hiver une histoire assez tragique: celle de Transarctica. En 2022 l'effet de serre

devient de plus en plus important. La terre étouffe, baignée par les rayons d'un soleil meurtrier. Les scientifiques décident d'envoyer des missiles nucléaires à haute altitude afin de créer un bouclier protecteur autour de la terre. Les effets dépassent toutes les expériences puisque la terre se retrouve plongée en pleine ère glaciaire, le soleil ne chauffant presque plus la terre (Cf La Compagnie des Glaces). La civilisation s'effondre et l'unus viking apparaît. La solution proposée par cette compagnie est



simple: recouvrir la terre d'un réseau ferré, afin que tous les déplacements se fassent par méga-train. Mais la planète a faim et les seules viandes disponibles sont celles de loup, de mammouth et de poisson. L'aventure commence lorsque vous volez le dernier train conçu par l'unus viking, le Transarctica. Votre but est de redonner le soleil à la terre si cela est possible. Naturellement l'unus est fortement contre votre projet et fera tout pour vous empêcher d'y arriver. Votre première tâche est d'apprendre à

utiliser votre train. L'équipe de Simulis a mis un point d'honneur à coller le plus possible à la réalité. L'énergie dépensée par votre train dépend de la formule de l'énergie cinétique. Votre consommation sera fonction du poids de votre train et de sa vitesse. Il vous faut donc apprendre à économiser votre carburant car celui-ci est rare. Le carburant utilisé est la lignite ou la houille. La lignite sert non seulement à faire avancer le train mais aussi de monnaie. L'avantage de la houille est que c'est un bien meilleur carburant.



Autre chose, il faut faire attention à la pression dans le chaudière car celle-ci peut exploser en cas de surchauffe. Après avoir appris à vous déplacer, votre but est double. Récolter le plus d'informations possibles sur le projet qui a fait disparaître le soleil, et développer votre train afin de pouvoir faire face à l'unus viking. Les informations seront recueillies dans les villes grâce aux rumeurs et aux archives. Vous aurez ainsi connaissance de nouveaux lieux, invisibles au départ sur la carte, où vous pourrez avoir de nouveaux renseignements sur le soleil. Une de vos premières missions sera de retrouver la tombe du professeur Merick. Il ne vous reste plus maintenant qu'à survivre assez longtemps pour

pouvoir résoudre le problème. Le Transarctica possède trois endroits vitaux: le salle des machines d'où vous dirigez le train, le quartier général et le wagon privé. Le quartier général a trois usages. Tout d'abord la carte du monde, gérer les explorations, et gérer les drismes. La carte vous montre tout ce que vous avez découvert lors de vos voyages. Au début du jeu, vous ne voyez que les villes sans savoir quelles sont leurs activités. Au fur et à mesure vous découvrirez ce qui se fait dans chaque ville et cela sera noté sur la carte. Vous verrez aussi sur la carte les troupeaux de mammouths, vos espions et la position des trains ennemis. Pour pouvoir voir tout cela, il vous faut des espions. Ceux-ci ont deux fonctions: vous tenir au courant de ce qui se passe là où ils sont, et faire sauter les voies si vous leur en donnez l'ordre. Le wagon privé vous permet d'avoir accès à l'inventaire complet du Transarctica, de faire des sauvegardes ou de vous suicider. Le principe important du jeu est qu'il vous faut du carburant pour rouler de



villes en ville, mais sans oublier de faire du commerce dans ces endroits pour pouvoir gagner du carburant: un sacré challenge. Votre train est composé de wagons (logique) de toutes les sortes: marchand, prison, casernement, minéralière, canon, citernes, serre,

busiaux (mammouths)... La puissance de votre train dépend de sa longueur puisqu'il peut avoir jusqu'à cent wagons. Certaines villes sont spécialisées dans la fabrication de wagons. Il vous faudra les trouver. En règles générales il y a huit types de villes différentes les villes à





informations, les gars de triage où vous pourrez faire du commerce, les usines, les foires aux mammoth, les marchés aux esclaves, les casernes où vous pourrez embaucher des hommes ou des rapins, les ateliers où vous pourrez réparer ou rénover votre train et les mines. Régulièrement pendant le jeu, des mines de lignite ou de houille sont découvertes. C'est votre seul moyen de récupérer de la houille. Pour cch il vous faudra y arriver le premier et avoir suffisamment d'esclaves et de mammoth pour exploiter rapidement. Les mammoth s'acquiescent soit au marché soit en les chassant. Le jeu comporte une partie combat/arcade

lorsque vous rencontrez un train ennemi. Dans ce cas l'écran montre les deux trains en vous aurez à déplacer vos hommes et vos mammoth pour détruire l'adversaire. Des wagons minéraliers et charbonniers sont très utiles dans ces cas là. Comme vous pouvez le voir Transarcade est un jeu assez complexe mais en fait très simple dès que l'on commence à y jouer. Le fait de devoir combiner une gestion économique en même temps que vous poursuivez vos recherches sur le soleil donne énormément d'intérêt à ce jeu. Transarcade possède des musiques superbes qui selon le moment font penser à des marches barbares ou à un

bon rock, cela donne un cadre de jeu très sympa. Les graphismes sont en vga 256 couleurs avec des images de grandes qualités. Pour finir vous pourrez jouer sur tout ordinateur à ce jeu jusqu'à ce qu'il existe une option pour accélérer le temps. En définitive un produit passionnant qui risque de vous voler de nombreuses heures de sommeil.

<b>88%</b>	GRAPHISME	17/20
	SON	17/20
	ANIMATION	14/20
	DURÉE DE VIE	16/20

Y.R.



## AUX COMMANDES DE VOTRE FLIGHT STICK VOUS NE MANQUEREZ PLUS VOTRE CIBLE.



CH PRODUCTS VOUS OFFRE UNE GAMME DE PRODUITS DONT LA QUALITÉ PREMIÈRE EST LA PRÉCISION. IL VOUS FAUDRA TOUTE LA MANIABILITÉ ET L'EXACTITUDE DES PRODUITS CH POUR ARRIVER À VOS FINS ET RENDRE QUASI RÉELS LES RAJOS ET MISSIONS QUE VOUS MÈNEREZ.

PRODUITS DISPONIBLES chez tous les bons vendeurs.



100 COMPTES FLIGHT SIMULATEUR

### MACH I PLUS™

- Plus ergonomique
- programmable
- disponible pour IBM PC et Apple
- flexible, rapide, qualitatif

### ROLLERCOASTER

- plus rapide et plus précis
- de 400 à 2800 CPI
- 4 touches ergonomiques
- Pour IBM PC et compatibles



### GAMECARD AUTO II™

- 2 ports joystick
- une station compatible
- Pour IBM PC/XT/AT/PS
- pour 80386/286

### MACH II/III™

- Joystick analogique
- Connecteurs en métal
- Pour PC et compatibles
- avec précision



INTELEC

Salons d'activités en exclusivité par Intellec, Centre d'Activités de l'Europe, 100 rue de la Délivrance, 92100 Pantin cedex







## ZYCONIX

Accolade — Jeu d'arcade/réflexion — Disponible sur Amiga et PC.



Multigameur Tetris et Klix, Zyconix est un jeu de réflexion dominé par son entraînement du réflexe. Seul ou contre un adversaire, vous devez savoir empiler des blocs de couleurs d'une certaine façon pour qu'ils disparaissent du écran. Pas très

## COOL WORLD

Ocean — Jeu d'arcade Disponible sur Amiga, PC

Après la version Amiga, voici la version PC de Cool World d'Ocean. Rien de particulier à dire de plus par rapport à la version Amiga. Votre personnage doit toujours empêcher les méchants "doodles" d'emmener les objets de notre monde dans la leur. Les graphismes sont peut-être un peu mieux. Mais en tout cas ce jeu d'arcade ne fait pas parti des meilleurs jeux du genre.

Intérêt : 76%



original, le jeu est néanmoins moins impressionnant au niveau sonore que sur Amiga et le joueur se lasse assez vite de ce jeu, sauf à deux on peut s'amuser quelques temps.

Intérêt : 61%

## DELUXE TRIVIAL PURSUIT

Domark — Jeu éducatif — Disponible sur PC

Après le vent de folie que ce jeu a déclenché dans les familles, Domark sort sa nouvelle version de Trivial Pursuit, dit Deluxe, sur PC. Le principe est strictement le même que pour le jeu de plateau : vous devez toujours courir après les ciments pour démontrer votre supériorité intellectuelle. Première amélioration du jeu, vous pouvez jouer soit en anglais soit en allemand soit en français. Il est intéressant de dire que les questions sont orientées selon la nationalité (questions sur la famille royale pour les anglais par exemple). Deuxième amélioration, un rôle de personnage à tête d'oiseau vous pose les questions qui peuvent être visuelles ou sonores. Naturellement vous pourrez jouer à six. Le seul problème est qu'il est un petit peu trop simple de tricher.

Intérêt : 72%



## Station multimédia maeva

Micro Vidéo, 11 ans d'expérience dans la distribution informatique.



486 SX 20 Mhz

- Unité centrale DTK
- 486 SX/20 8 slots • Rem 4 Mo
- DD 107 Mo/16 ms • Lect. 3 1/2"
- Carte graphique 1 Mo 256 coul
- Ecran SVGA coul 14" p 0,28
- Souris, Dos 5, Windows 3.1

8900 F TTC

CD Rom  
A partir de 190 F

Paiement 3 fois sans frais\*  
Garantie 1 an sur site

## Station évolutive

Orientée jeux et multimédia



### Kit Multimédia

- Compatible WPC
- Lecteur CD-ROM Sony
- Compatible CD-ROM
- CD-Audio, CD-Photo

Prix unitaire: 3500 F TTC



### Genoa 7900

- Carte Graphique 16 millions de couleurs
- Compatible Windows

Prix unitaire: 1850 F TTC



### SOUND BLASTER Pro

- Carte Son + logiciel

Prix Unitaire: 1390 F TTC



Station  
486 SX

13990 F TTC

Station évolutive + SoundBlaster Pro + Genoa 7900 + Kit multimédia

## Station CD-ROM

Promo !!!

386 SX à 25 Mhz

- Ram 2 Mo • DD 80 Mo/16 ms
- Ecran • Carte SVGA couleur
- Dos 5

6990 F TTC

\* Après acquisition du dossier de financement. Carte Aurore associée.  
Promotions valables jusqu'au 05 Janvier

8, rue de Valenciennes 75010 PARIS  
Métro: Gare du Nord

Tél 40 34 97 80



20 000 logiciels

Pour tout achat d'une station de plus de 10 000 F sur présentation de cette annonce









## TV SPORTS BOXING

Mindscape - Simulation de boxe  
Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga et PC.



Après la fin de Crenshaw, beaucoup ont voulu savoir ce que devenaient les sorts en prévision. La réponse est là : devant vos yeux. Mindscape a repris les titres qui devaient

paraître. On retrouve avec plaisir la série des TV Sports avec cette fois-ci la boxe. Ce jeu vous permet quasiment tout, de la création de votre boxeur selon une foulitude de critères à la participation d'une carrière ainsi que la gestion de celle-ci avec les problèmes de management et d'entraînement que cela suppose. Contrairement aux autres jeux de boxe, TV Sports Boxing vous oblige à combattre d'une façon plus réfléchie et non plus telle une brute épaisse sans cervelle. Malgré un intérêt de jeu que je trouve excellent (contrairement au reste des membres de la rédaction qui ne sont que des brutes et frappent à tout va), TV Sports Boxing peut en rebouter plus d'un car la réalisation est assez moyenne. Disons que les bons de boxe seront comblés, les autres se tourneront plus vers les jeux de boxe habituels où la stratégie ne joue guère.

Intérêt : 75%

## MIGHT & MAGIC 1 et 2

New World Computing - Testé sur Macintosh - Compilation de jeux de rôle - Disponible sur Amiga, PC et Macintosh.

Cette compilation paraît à son intérêt. Elle réunit les meilleurs de jeux de rôle. Le premier volet m'a particulièrement plu et était, mais pas que le premier. Mais existe en monnaie, une ou en CD-ROM. Le système de

## THE COMPLETE CHESS SYSTEM

Oxford Softworks - Jeu d'échecs - Testé sur PC - Disponible sur PC.

Max ! Oxford Softworks nous présente The Complete Chess System. Nous voici donc en présence d'un jeu d'échecs (sans blague). Le graphisme est sobre mais en haute résolution. Vous pouvez jouer en 2 ou 3 D avec toutes les possibilités de rotations du plateau très pratique pour examiner la situation. De nombreuses options de jeu sont à votre disposition. Mouvement en temps limité, tableau, détermination des positions de départ... L'ordinateur vous donnera des conseils sur vos prochains déplacements et si vous n'êtes pas très doué, il vous donnera même des cours. Vous avez accès à une base de données qui vous permettra d'enregistrer vos parties, de les analyser, d'écarter des notes sur votre manière de jouer et enfin d'importer des parties d'autres configurations. L'ensemble est réussi surtout grâce à sa maniabilité, pour le reste, c'est du classique !

Intérêt : 74%

## OXYD

Applications System - Jeu de réflexion - Testé sur Macintosh - Disponible sur Amiga, PC, ST, Mac.

Ce jeu de réflexion et de réflexes profite de son adaptation sur Mac pour exploiter encore mieux la convivialité de cette machine. La petite boule que vous devez déplacer répond nettement mieux et on se prend à ce jeu sans même s'en rendre compte. Son mode de distribution (cf page 12, rubrique News) en fait un autre produit atypique.

Intérêt : 76%

Je n'ai hélas pas pu jouer et il est difficile de se priver pour l'instant. Dommage, car ce genre de jeu est rare sur Macintosh. Autre détail, les jeux sont en anglais.

Intérêt : 72%



Voilà ! LE jeu d'arcade le plus populaire depuis près d'un an arrive enfin sur Amiga, PC et ST. En fait, au moment où vous lirez ses lignes, le jeu sera certainement déjà disponible. Hélas ! la version que nous avons eue à quelques jours du bouclage n'était pas encore jugée "finale", et le test complet sera donc dans notre prochain numéro. Ceci dit, comme Street Fighter 2 est tout de même le jeu le plus attendu du moment, nous avons opté pour cette preview détaillée. L'autre raison qui nous y a poussé, c'est finalement que beaucoup de personnes, si l'on se réfère à votre courrier, ont très peur de l'adaptation micro de ce jeu. Il est vrai qu'US Gold ne nous a, hélas !, pas toujours habitués à des adaptations d'une qualité fantastique. Faisons donc le point !



Le combat rapproché est définitivement apprécié, surtout les combattants. Chun-Li (celui qui est en l'air) profite de sa distance pour frapper à distance.



E. Honda, le sumo, essaye de surprendre le réfricain avec un de ses coups spéciaux. Le loustard de Honda le rend cependant peu efficace face à la rapidité de Guile !

## FAUT PAS REVER

Avant de se prononcer sur les qualités et débuts possibles de l'adaptation micro de Street Fighter 2, il faut déjà savoir à quoi on peut s'attendre. En effet, il ne faut pas partir du principe que le jeu peut-être aussi bien fait que la version arcade, ni même que la version Super Nintendo. En effet, les capacités graphiques de la console Nintendo ont fait l'ouvrage, bien meilleures que celle d'un classique Amiga. Donc il ne faut pas comparer la version Amiga, présentée ici, avec la version Super Nintendo. C'est évident, la version console est bien meilleure. Non, ce qu'il faut surtout juger, c'est de la jouabilité de Street Fighter 2 micro, de son intérêt !

## STREET QUOI ?

Ok, avant de commencer, rappelons quand même à ceux qui ne sont pas sortis de chez eux depuis un an ce qu'est le jeu. Street Fighter 2 est la suite de Street

Fighter (Ok, c'est un peu léger, mais il faut bien commencer par quelque chose...), un jeu de combat signé Capcom, le géant japonais du jeu d'arcade. Cette seconde mouture propose à deux joueurs de s'affronter dans divers décors, en choisissant un guerrier parmi 8 possibles. Chaque guerrier possède, en plus des coups de base, des coups dits "spéciaux", qui vont de la décharge électrique à la boule de feu, en passant par le super coup de poing ou le coup de pied retourné ! Si vous jouez seul, vous allez devoir aller de pays en pays pour affronter les autres guerriers, et combattre quatre "boss" bien plus durs au combat. Bref, Street Fighter 2, c'est tout simplement un jeu de baston, mais qui possède assez de variété pour qu'après un an, vous puissiez toujours vous échauffer avec. Que demander de plus à un jeu d'arcade qu'une telle durée de vie ?



## BEAU ET RAPIDE ?



Avant de nous inquiéter de la jouabilité, voyons déjà la réalisation, en tout cas sur Amiga, sous version présentée pour le moment. Côté graphisme, c'est plutôt une réussite. Les personnages sont très proches de la version arcade, tout aussi colorés et gros ! Du coup, les décors sont eux un peu moins bons, mais demeurent tout de même assez agréables. De toute façon, pendant le jeu, vous n'aurez pas le temps de vous attacher aux décors tant l'action est fréniléque. Les animations ? Pas de problème non plus à ce niveau là, les personnages sont tous quasiment aussi rapides que dans la version Super Nintendo, seuls les plus gros subissent des ralentissements par moment, mais qui ne nuisent en aucun cas contraindre le déroulement du jeu. Et le son ? No Problem. Les programmeurs ont pris le soin de digitaliser tous les sons du jeu d'arcade, et les combats sont du

coup tout aussi bruyant que sur Super Nintendo, alors que les musiques sont elles aussi bien réussies. Au final, Street Fighter 2 Amiga est techniquement une surprise, avec une réalisation de qualité. Certes, le scrolling multiple à l'écran, mais il vaut mieux avoir un jeu jouable avec un simple scrolling horizontal qu'un jeu lent et impossible.

## JOUABLE ?

Et ou, Street Fighter 2 Amiga est jouable, très jouable même. Vous avez le choix de jouer au joystick, joystick + clavier, clavier, et surtout joystick à deux boutons. C'est d'ailleurs l'option qu'il vaut mieux prendre, les coups "spéciaux" étant plus difficiles à faire avec les autres configurations. Mais n'oubliez pas que les musiques sont aussi bonnes que celles de la version arcade.

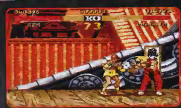
## BILAN

Si on ne peut pas émettre de jugement définitif, étant donné que nous ne



disposons pas d'une version finale, il faut bien dire que cette préversion de Street Fighter 2 nous a largement rassuré quant à la qualité de la conversion, en tout cas sur Amiga. Le mois prochain, nous saurons si les versions PC et ST sont également bien faites, mais en attendant, sachez que Street Fighter 2 Amiga

s'annonce comme étant le meilleur jeu de combat sur Amiga, et même si d'autres produits du style pourraient avoir une meilleure réalisation, il ne sera pas facile d'avoir un tel intérêt pour un jeu de combat.



Comme vous pouvez le voir, les décors sont à la fois très variés et surtout assez jolis. D'ailleurs, preuve à qu'une allonge supérieure est un argument de poids, même face à une bête et à un jeu de musiques comme l'arcade.



Voilà ce que vous attendez si vous n'avez pas plus fort que vous (ou plus cherché) le K.O. Des petits détails qui travaillent autour de votre tête et surtout la possibilité pour votre adversaire de profiter de votre faiblesse pour vous achever.



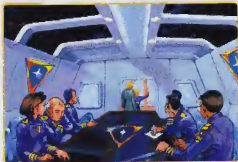




Roger Wilco est enfin de retour, dans une aventure encore plus folle (est-ce possible ?) que les précédentes. Réalisé par Dynamix pour Sierra-On-Line, le jeu est à mi-chemin entre les habituels Space Quest et les jeux d'aventure de Dynamix, comme Heart Of China. Autrement dit, vous dirigez le héros comme dans tous les Sierra, mais vous avez le droit à de nombreuses scènes superbes pour illustrer le déroulement de certaines scènes. Quoi de neuf au niveau scénario ? Roger, le babyeur le



Des classes bien difficiles pour un anti-héros typiquement "made in Sierra"...

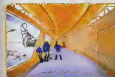


plus connu de toute la galaxie, décide de devenir capitaine de vaisseau. Vous commencez donc à la base-école dirigée par le Capitaine Quirk, et vous allez devoir passer votre examen afin de prendre le commandement d'un vaisseau-poubelle !

Il faut bien commencer par quelque chose, non ? Mais l'arrivée à la base de la femme de vos rêves (l'hologramme de Spice



Quest IV), une Terminatrice plutôt coquette, un Alien sympathique et des compagnons d'aventure plutôt loufoques vont rendre vos missions plus compliquées que prévu... D'autant plus qu'un traître semble s'être infiltré



Ci-dessus, votre capitaine essaye de s'attirer les faveurs de l'amour de votre vie. Vous devez réagir en passant à tous ceux que vous êtes capable ! Go ! Go !



parmi les hauts membres du conseil Starcon, et que l'ennemi extraterrestre n'a de plus en plus d'informations sur vous... Très réussi graphiquement, Space Quest V se moque à longueur de jeu de Star Trek, reprenant plusieurs personnages de la

série, toujours pour s'en moquer. Extrêmement drôle, le jeu change également des habitudes Sierra, et on ne devrait que se féliciter de cette collaboration entre Dynamix et Sierra tant le produit s'annonce riche. Test complet le mois prochain !







pratique, en pleine jungle. LE LASSO. L'invention révolutionnaire qui permet des déplacements sauplant d'arbre en arbre (ou d'autre chose en autre chose). Une fois arrivés sur les lieux, des éclaireurs renseignent Bud. L'objet est un vaisseau spatial et les monstres on sont les occupants. Bud apprend qu'il existe un niveau dans le lieu le mieux protégé du navire ou réside Taar, le roi des monstres. Celui-ci a pris possession de la salle des commandes et une porte en ferme l'accès. Bud devra retrouver dans tout le vaisseau les morceaux d'une clef magnétique qui ouvre cette sacrée porte. Une fois à l'intérieur, il doit bien coexister une commande d'auto-destruction. Dans ce mystérieux navire, Bud se retrouvera dans des niveaux plus fous et plus terribles les uns que les autres. Des trappes apparaissent, des fosses remplies de pieux sont placées de manière soignée et il y a même des téléporteurs fous qui vous emmènent toujours là où vous ne voulez pas. Ceci n'est qu'un aperçu de tous les pièges, puisque les monstres sont très cruels, ils ne manquent pas d'imagination. Le

Biotech Universal Dinosaur ? Mais qu'est-ce que c'est ? Et bien Kalisto nous apprend que c'est tout simplement le nom du héros de ce jeu, autrement dit BUD. En effet, il faut savoir que tous les dinosaures n'ont pas disparus dans d'étranges conditions il y a de cela très longtemps. Une partie de cette famille s'est réfugiée dans la forêt équatoriale. Après des millénaires d'évolution, leur taille s'est fortement réduite, mais en compensation ils ont développé une vaste intelligence. Tout pourrait très bien se passer pour eux loin des hommes (qui d'ailleurs ne sont même pas conscients de leur existence), si un événement ne venait pas remettre en question leur petit



éden. Un énorme objet vient de s'écraser dans la forêt et depuis de ordie de monstres particulièrement cruels habitent les lieux. Le conseil des sages se réunit et décide d'envoyer le plus téméraire d'entre eux résoudre ce léger problème. Bud se met donc en route, armé de son courage, de ses excellentes capacités physiques et de son lasso. Les dinosaures ont en effet développé un outil très



On remarque assez rapidement l'apparence hideuse de certains monstres. Mais cela n'empêche pas Bud de se jeter dans l'action à l'aide de son lasso. Cet outil est vraiment pratique car il lui permet des déplacements impossibles à un être normal. Va t'y buba !



l'ennemi ou à les étourdir. Pour les monstres, il y en a une trentaine, plus beaux les uns que les autres. Les images sont de très bonne qualité et les décors vont de la ville terreuse à des lieux étranges, remplis de sable ou recouvert d'eau. Après Jurassic Parc qui vous fera peur sur le thème des dinosaures, BUD va certainement vous les faire prendre en amitié.



L'ÉVÈNEMENT

JODOROWSKI : LA TOTALE

En cette année épicure de mariage, certains ont écrit des livres, d'autres ont écrit des films. Jodorowski, lui, a écrit une œuvre monumentale, *La Totale*, un film qui raconte l'histoire de la civilisation humaine, de la préhistoire à l'ère nucléaire. C'est un projet colossal, qui a duré plus de 30 ans, et qui est maintenant prêt à être diffusé.



pas prêt de passer à l'ANPE, c'est bien Alexander Jodorowski. Ce personnage atypique au charisme magiques s'est imposé dans le petit monde de la bande dessinée grâce à des titres comme *Incipit* (avec Moebius), *Acid-Thru* (avec Arno), *Le Livre Blanc* (avec Basil) ou encore *John Difool* avant *Incipit* (avec Jacques). Cette œuvre magistrale culmine actuellement, avec la parution simultanée de cinq albums, relatant en collaboration avec cinq dessinateurs différents, et non des moindres :

Gisoua pouquien sur le décoratif "lame" numéro cinq. Mail Bouchard, jeune femme, elle qui sur le nouveau "Jodo-Machius", la fille du Sacré-Cœur, qui s'embrassent pas des dessein avec toute l'attention voulue (pour ne pas dire qu'il s'agit d'un vif sans cœur bête). La passion de Dossuante mène en revanche que l'on s'attarde, ne s'arrête que pour admirer le travail d'orfèvre du trop rare Jean-Claude Gai, la mère romane voit pour Othos le travail, premier tome de la saga SF de "la caste des Mito-Baron", influent, réalisé par Jean Goussier. Ce qui nous amène à l'événement tant attendu : Face de Lune, l'album "Jodo-Bouca", premier volet de la série de la Cathédrale innuée, une belle dose, superbe, captivante, en forme de bible polico-philosophique qui vient toujours ses promesses. Attention !

Tous les albums sont déjà disponibles chez les Humains des Asseeds, 101 rue de Lure, édité par Casserman.

MUSIQUE NENEH CHERRY

Il y a trois ans, après "Raw like Sushi", elle a tiré l'échelle après un premier album plus que prometteur. Elle avait mieux à faire : s'occuper de sa petite famille. La voici de retour. Toujours aussi craquante. Et toujours aussi inspirée. Enregistré principalement chez elle, en Suède, "Homebrew", son deuxième single rap, jazz et rock. Un album moelleux, à la fois cool et énergique, véritablement novateur, qui dégage une vraie émotion. Deux chansons fortes où l'on croise deux guest-stars aussi différents que Michael Stipe, de REM, et Guru, la star du groupe de rap new-yorkais Gang Starr. (Delabel)



LA MANO NEGRA

Avec eux, c'est la valise des étiquettes à l'usage d'un registre à l'autre, de la salle au rai en passant par le blues et le rock, et ils chantent aussi bien en français ou en anglais qu'en espagnol ou qu'en arabe. Ils sont devenus des stars, y compris hors de nos frontières, mais leurs disques, nous l'insaisissent un peu sur notre laim par rapport à leurs prestations sur scène. Il était donc logique que la Mano décide de sortir un album public. C'est chose faite : "On a enregistré notre concert du 2 novembre 1991 au Club Chitita à Kawasaki, dans la banlieue de Tokyo, commente Santù. On avait vraiment la frite ce soir-là : quand on a écouté les bandes, on a tout de suite voulu



sortir le disque. On a gardé le concert de A à Z et dans l'ordre !"

Pêcheu. (Virgin)

CD EXPRESS

LA SOIRÉE DES ENFOIRES : Jean-Jacques Goldman, Francis Cabrel, Patricia Kaas, Renaud, Muriel Robin et Sébastien Marny sur une même scène ! C'est l'année dernière, pour une soirée au profit des secours du cœur. C'est sympa à écouter et comme, en plus, c'est une bonne action... (Sony music)

BRENDA KHAN : New-portsaise, elle aime se balader au hasard des rues, elle a une voix bien à elle, elle s'accompagne elle-même à la guitare acoustique et joue de plus toutes les parties d'aujourd'hui et de la solitude. Dans la lignée des premiers Suzanne Vega, une artiste à découvrir. (Sony music)

NICOLA SIRKIS : Pour son premier album solo, le leader d'Indochine a choisi d'enregistrer une dizaine de ses chansons préférées. Il a bon goût... il aime Spentzen, les Stones, Tears for Fears, etc. (EMI)

MADNESS : De 1979 à 1985, ils ont remis au goût du jour le ska et réussi à classer vingt et une chansons dans le Top 30 anglais. En août dernier, ils sont revenus sur scène. Tous leurs succès y passent, avec, en prime, un inédit, "The harder they come" (Polygram)

COMPIL' JOE COCKER

Pepp l'art de la résistance. A 68 ans, il est toujours là. Il y a belle lurette que l'acid de bière, de cigarette et de maïs sans sel ont cessé sa voix à tout jamais mais qu'il porte : c'est justement pour cela qu'on l'aime. Joe Cocker, il se dégage en effet de ses interprétations une émotion tout à fait exceptionnelle. De "With a little help from my friends", la chanson des Beatles qu'il fait connaître en 1968, à ses derniers tubes, en passant par le sublime duo avec Jennifer Warnes, "Up where we belong", enregistré pour la musique du film "Océan de gentillesse", ce disque résume en spots morosques et 74 minutes un demi-siècle d'une carrière bien remplie. (EMI)



CONCERTS

PAUL PERSONNE : les 8 et 9 janvier à Paris (Olympia)  
ARTHUR H : du 14 janvier au 14 février à Paris (Parc de la Villette)  
TONTON DAVID : le 30 janvier à Paris (Bataclan)  
ELMER FOOD FISH : le 11 au Mans, le 19 à Strasbourg, le 21 à Mulhouse, le 23 à Nancy, le 25 à Rennes, le 29 à Caen, le 30 à Angers, les 14 et 15 février à Paris (Bataclan)  
ZUCCHERO : le 3 à Strasbourg, le 4 à Dijon, le 6 à Paris (Zénith), le 8 à Metz, le 12 à Lille, le 13 à Lyon, le 17 à Nantes, le 18 à Marseille, le 19 à Nice  
PRINCESS ERIKA : le 11 à Bercy à Paris (New Morning)  
GERRY RAFFERTY : le 15 février à la Capitale

CINÉMA

SNEAKERS de Phil Alden Robinson

Avec "War games", les scénaristes Walter F. Parkes et Lawrence Lasker ont lancé un nouveau genre : le film d'action sur fond de piratage informatique. Dix ans après, ils remettent le couvert avec "Sneakers" (traduites chapeardant). Le pattern d'une entreprise spécialisée dans la protection de données informatiques se retrouve abîmé dans une histoire où s'affrontent la CIA, le KGB et pour couronner le tout, la mafia. Le scénario est comme le gynéciste : il est plein de trous. Le ton oscille entre la comédie et le thriller comme le réalisateur n'arrive pas à choisir. Mais qu'il importe : le point de départ est fort, les personnages secondaires bien campés, comme l'événement d'un sens inédit extraordinaire, et la distribution parfaite. Autour d'un Redford parfait comme toujours en héros cost, Phil Alden Robinson ("Jusqu'au bout du rêve") a réuni Sydney Poitier, River Phoenix, Dan Aykroyd, Ben Kingsley, Mary McCormack, etc.

MÉLANIE GRIFFITH

Pour la première fois de sa carrière, elle mène l'enquête dans "Une étrange parmi nous", de Sydney Lauret. Son job : détective à New York. Sa mission : résoudre le meurtre sauvage d'un diamantaire au cœur du quartier huppé de New York. Sa méthode : infiltrer la communauté en question. Mûrie dans le rôle - rien que cela ! - à Des Jéhenn, Mélanie mentre qu'on peut être un sex-symbol et avoir du talent. Fille de Tippi Hedren, elle pourrait bientôt reprendre le rôle de sa mère dans un remake des "Diables" d'Alfred Hitchcock.



SORTIES CINE

FATALE : Tous Mille se lèvent dans le thriller croquisé et scénarisé d'Eric Létourneau. L'énigme d'un jeune français qui s'est assis sur le griffon de son propre fils. C'est un peu comme un verre de vin à la main. Louis Malle filme le scénario comme un procès de jeunesse. Mais c'est tout simplement joué par un très bon et très bon acteur.

LA MORT VOUS VA SI BIEN

Avec lui, Molière est toujours, avant lui et toujours. Elles jouent pour nous mais se contentent d'être. Au bout du chemin, on a tout compris, rien, et le film, on



Merci à tous ceux qui ont écrit malgré quelques autres œuvres remarquables, mais on a aussi Robert Zemeckis ("Hector vers le haut") mais on ne peut pas dire que c'est un grand film de l'histoire des premières séries.

SIMEON

Pour son troisième film, après "Rue case" et "La rue sans nom", Simeon a écrit "Simeon". Simeon Polcy nous livre un conte fantastique, un film qui nous fait découvrir une histoire, un film qui nous fait découvrir une histoire, un film qui nous fait découvrir une histoire.

BODYGUARD

Un ancien garde du corps de Président US décide de s'occuper de la sécurité d'un sénateur. En terme de métier, ça s'appelle le travail rapproché. Très bien, très bien, très bien. Mais, je ne me suis pas encore vu de l'histoire de Michael Jackson. A voir pour Ken Kesey et Woody Houston, qui effectuent les ses débuts en cinéma.

## VIDEO

### OBJECTIF NUL

En attendant de découvrir le long métrage qui le sera actualisé en un et à l'écran pour le grand écran, j'ai vu en vidéo du réalisateur qui nous a permis de les découvrir en 1987 et qui, dit-il, a une seule œuvre spéciale ou vous retrouverez Alan Chabot (le capitaine Lamer), Chantal Lauby (l'inspectrice nymphetique) et le regretté Bruno Carrizo (le capitaine Zerkow) (Catal Plus vidéo).



Un réalisateur une vie d'artiste. Totalement à l'œuvre, nous, Shamus révèle de belles découvertes pour le cinéma. (CIC)

### ARRÊTE OU MA MÈRE...

Les de peur (in) gros dur, Sylvester Stallone a voulu prouver qu'il était capable de faire autre chose. Dans cette comédie policière signée Roger Spottiswood, il forme un duo avec une femme, de qui ne lui avait jamais arrivé qui plus est, avec sa mère. Une comédie qui met mieux que sa réputation (CIC).



### NOLA DARLING

Premier film de Spike Lee, cette comédie tournée en trois jours pour le somme de 58 000 dollars raconte les aventures d'une Noire solitaire qui se jure entre trois hommes. Une drôle de comédie de Spike Lee mêlant un peu de la comédie digne de Woody Allen (UGC).



### CASABLANCA

Si l'on commence à commémorer les cinéastes des films, on ne peut pas s'en passer. "Casablanca" est une œuvre majeure pour le cinéaste de Michael Curtiz, interprétée par Humphrey Bogart et Ingrid Bergman, sortie d'une cassette où le film est accompagné d'un petit documentaire sur sa réalisation (Warner).

### HITCHCOCK Et de cinq ! La fabuleuse collection Hitchcock de CIC s'enrichit de cinq nouveaux titres, disponibles en V.I. et en V.C. : "Le rideau déchiré", où Paul Newman joue un scientifique qui passe à l'Est, "La dame", un film d'espionnage avec... Piccoli et Noiret, "Frenzy", son avant-dernier long-métrage, et, surtout, deux raretés : "Le crime d'un docteur", un polar expressionniste en diable avec Joseph Cotton, et "La cinquième colonne", un petit chef d'œuvre qui mêle suspense, lutte contre le nazisme et nombreux décors. A ne pas manquer ! (CIC)

## LIVRES

### LE CONTRAT KINSLEY

La force du polar américain, c'est de montrer toutes les couches de la société, y compris les plus méconnues. Il doit normal que les adoubables gangs de Los Angeles soient l'objet d'un roman. C'est désormais chose faite en enquêtant sur une banale affaire d'escroquerie à l'assurance, une femme, Kristy Méthys, se retrouve au cœur de ces bandes qui font régner la terreur. Le livre est un peu long à lire, mais, très vite, on ne le lâche plus (Presses de la cité).



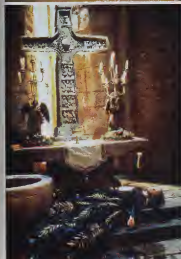
### B.P.9

Pic et casso : telle est Leonore Thomas, une femme flic de la brigade des stupéfiants de Quimper, une ville de Nouvelle-Angleterre. Un jour, apparaît une drogue terrible qui bousille plus qu'aucune autre les neurones. Pour débarrasser la ville de cette saignée, elle va faire équipe avec un scientifique. Un premier roman dérangeant et impressionnant, écrit avec un style pour le moins générique : "Stabilité en protoxide de cuivre, on ne peut pas où caché, un revolver". (Rivages)

### THE LONG GOOD-BYE

de Raymond Chandler  
Un classique de la Série Noire. Un pur chef d'œuvre. Un roman. Mais à sa publication en 1953, sous le titre "Sur un jeu de dames", l'éditeur français, Mardor, Diabolo, avait demandé aux traducteurs de tailler dans le texte afin de le faire rentrer dans le moule du Série Noire. Enfin une traduction fidèle au texte, une version caractéristique de ce style, alors, vous imaginez, la version intégrale. (Gallimard)

## DOSSIER DRACULA



A l'occasion de la sortie du film de Francis Ford Coppola le 13 janvier sur les écrans français, nous vous proposons un dossier en deux parties, consacré à l'éternel personnage de Dracula. Ce mois-ci, nous vous présentons le film, qui devrait étonner le public français dès sa sortie début janvier. Le mois prochain, nous vous ferons découvrir le jeu de Psychosis. Ce jeu, que nous avions présenté en exclusivité mondiale dans notre numéro 49 de novembre, s'annonce comme un des gros titres de l'année prochaine. Rappelons qu'il s'agit d'un produit CD, que ce sera le premier jeu CD de Psychosis à sortir, et qu'il sera du coup plus qu'étonnant; fonds en images de synthèse, personnages digitalisés, scènes du film venant interrompre le jeu. Dracula devrait être avec Seventh Guest et Dune l'un des fer-de-lance de la technologie CD en 93. Mois ce mois-ci, examinons de plus près le personnage de Dracula, qui a bien des choses à cacher tant il a souvent été adopté de façon très "libre" par le cinéma fantastique ! S.L.

## SHOPPING

### SHOW-VIEW

Programmer un magnétoscope à l'occasion d'un anniversaire, le père, quand on a plaisir, c'est toujours pour le film ou l'occasion qu'on ne voudrait surtout pas rater. De quoi "faire recollé" en V.O. ou le tout dernier épisode de "Twin Peaks". Pour cela, une machine toute simple : mais entrez le chiffre correspondant à l'émission que vous souhaitez enregistrer et, c'est tout !

En plus, c'est compatible avec tous les magnétoscopes C ou pas (CIC) ? 990F (CIC)





Le Comte Dracula ira jusqu'à Londres pour sauver Mina...



Lucy, une amie de Mina, sera la première victime fondatrice de Dracula. C'est ce qui poussera d'ailleurs Mina, Harker et ses amis à aller voir Dracula.



Quand Vlad l'Empaleur revint de la guerre contre les Turcs et découvre le corps d'Elisabeta au pied de l'autel, il s'agite sa foi et devient un vampire masochiste!

## DRACULA d'après Bram Stoker



Si le Dracula de Coppola risque d'étonner plus d'une personne, c'est que le réalisateur a adapté le roman original, signé Bram Stoker, et dont personne ne s'était inspiré auparavant. En effet, si les films mettant en scène le Comte sont particulièrement nombreux, peu en ont fait une victime. Pourtant, le Dracula de Bram Stoker est un personnage certes redoutable, mais qui finalement vit une histoire d'amour à un degré extrême. C'est d'ailleurs ce qui a poussé Coppola à réaliser le film: il voulait montrer le vrai visage de Dracula, celui que de nombreuses personnes ignorent. Vous ne connaissez pas le classique de Stoker? Sachez que l'histoire du Comte commence en Transylvanie, en 1462. Dracula, qui est alors un humain certes singulier, mais tout à fait normal, part à la guerre pour repousser l'invasion des Turcs, laissant au château sa bien-aimée, Elisabeta. Quand il revient, il découvre son corps au pied de l'autel. Riant Dieu et la foi qu'il lui portait, Dracula, surnommé Vlad l'Empaleur, jure qu'il recouvrera Elisabeta et, invoquant la puissance du sang, devenant ainsi immortel et vampire. Quatre siècles plus tard, un jeune clerc de notaire, Harker, part faire affaire avec Dracula, dans son château de Transylvanie. Le Comte découvre le portrait de la femme d'Harker, Mina, et pense qu'elle est la réincarnation d'Elisabeta. Un duel à mort entre Dracula, ses poursuivants et l'amour de sa vie s'engage alors!





Harker, s'échappant du château de Dracula, découvre les rustes ennemis du passé.



Le professeur Van Helsing, personnage clé du roman de Stoker, est ici interprété par l'excellent Anthony Hopkins. Cette fois-ci, ce n'est pas lui le monstre !



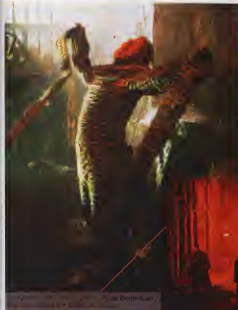
Winona Ryder joue le double rôle d'Elisabeta et de Mina. C'est elle qui a préparé le script de Dracula à Francis Ford Coppola.

## DRACULA : LE FILM

En 1990, alors qu'il prépare sa troisième partie du Parrain, Coppola rencontre Winona Ryder (Boutleugue, Édouard aux mains d'argent) pour un rôle dans le film. Celle-ci lui présente alors le script de Dracula, d'après Bram Stoker, script écrit par James Hart, qui venait de vendre son Hook à Spielberg. Coppola découvre cette version quelque peu modifiée du roman de Stoker, et décide que ce sera son prochain film. Début 91, il commence à regrouper son équipe, car il veut faire de Dracula un film grandiose, tout en évitant des budgets trop importants. Le casting de Dracula est particulièrement étonnant, avec beaucoup de jeunes acteurs : Gary Oldman (qui joue Lee Harvey Oswald dans J.F.K.) tient le rôle du Comte, alors que Winona Ryder joue Mina et Elisabeta. Keanu Reeves (Point Break) est un Jonathan Harker dépassé par les événements qui l'ont ouvert, heureusement aidé par Anthony Hopkins (Elephant Man, le Silence des Agnes), qui joue le rôle du Dr. Van Helsing, seul personnage à véritablement changer par rapport au roman de Stoker !



Même quand il ne joue pas un monstre, Anthony Hopkins trouve encore le moyen d'être mêlé à des histoires terrifiantes...



Côté décors et vêtements, Coppola et ses complices habituels se sont déchaînés, reconstituant le Londres des années folles d'une façon remarquable, tout comme le château de Dracula.

Aux effets spéciaux, Roman Coppola, le fils de Francis Ford, s'est amusé à n'utiliser que de vieux trucs, abusant d'effets optiques et oubliant les images de synthèse et autres trucages habituels. Ce qui en résulte est un film grandiose, impressionnant, dont l'atmosphère gothique est particulièrement bien rendue, servi par



Pendant le tournage, Francis Ford Coppola explique sa façon de voir le scénario à Anthony Hopkins, qui l'écoute très attentivement.

des acteurs remarquables. Dracula est un film qui surprend, qui fait rire, fait peur sans oublier d'émerveiller. Un film fort qui devrait être l'événement cinématographique de ce début d'année.

Bref, réservez votre soirée du 13 janvier pour être parmi les premiers à découvrir cette épopée somptueuse. Mais au fait, saviez-vous que Dracula a vraiment existé ?

Ce n'était pas un vampire, mais Vlad Tepes, Prince de Valachie, se faisait appeler Dracula. Il a régné au XV<sup>ème</sup> siècle, en Valachie (aujourd'hui Roumanie), et était un tyran sanguinaire qui faisait empaler ses ennemis... et aurait fait disparaître près de 100.000 personnes en 6 ans de règne.







# STUNT ISLAND SOUS LA PLUME DE DISNEY

Voici un jeu qui en vaut la chandelle. Enfin... un jeu... ce n'est peut-être pas le mot qui convient puisque Stunt Island est tout à la fois un simulateur de vol, de cascades, de guerres, un outil de création de mondes et un véritable plateau de tournages de vos propres films. Prévu pour janvier, le jeu risque d'être retardé cependant jusqu'à mois de mars. En attendant, voici quelques infos supplémentaires sur un des futurs hits de l'année 93. Bonzoiiiiiii...



C'est-à-dire, une scène de cascade qui met en scène la possibilité du saut. Comme vous pouvez le voir, les éléments se sont tous réunis dans ce jeu et ce jeu vous parle mieux que de l'aviation... À savoir sur la possibilité !



Dans un premier temps, Stunt Island se dévore comme un "batail" simulateur de vol. La documentation sera d'ailleurs assez conséquente mais heureusement pour nous, infographes l'aura traité entièrement pour nous. Peu à peu le joueur découvrira qu'il peut non seulement enregistrer ses exploits mais en plus générer les prises de vue pour concevoir de véritables courts-métrages. Cette partie "vidéo" est sans aucun doute un des points forts du produit. Mais parlons déjà du scénario. Stunt Island est le nom d'une île achetée par Hollywood pour tourner toutes ses séquences choc. Pour l'occasion, vous allez endosser le rôle d'un cascadeur prêt à toutes les acrobaties aériennes pour montrer et

en remonter à ses confrères et aux charmantes jeunes femmes qui ne tombent toujours amoureux des casse-cous (NDLR) Christian est un exemple frappant de ce genre d'homme). Vous devrez d'abord accomplir avec succès 32 missions de vol longues telles que le sauvetage d'un prisonnier posté sur l'île d'Actraza ou le passage à grande vitesse sous une grange. La complexité des missions pourra être poussée à l'extrême avec par exemple le passage à travers un hangar, suivi d'un double tonneau et coup suprême, donner un coup d'aile dans une camionnette pour qu'elle se



l'inverse  
sur la route !

Lorsque la mission est accomplie avec succès, le pilote de la cinquantaine d'appareils proposés peut passer dans la salle de projection pour revoir son vol sous divers angles de vues. S'il le désire, il passe dans la salle de montage pour donner un nouveau visage au film en jouant avec les huit bobines images d'archive de caméras. Vous pensez qu'il était facile de monter des scènes pour faire un bon film ? Détrompez-vous et même avec une superbe cascade, un montage pourra vous tout gâcher.

De nombreux bruits, musiques et messages vocaux peuvent-être ajoutés à ce stade. Vous allez être tout à la fois l'As des As, Remy Julienne et Ridley Scott. Mais restons en là pour l'instant, un test d'ici deux mois devrait tout vous révéler sur ce produit incroyable. Le reste du jeu est tellement complet et riche en possibilités que nous y reviendrons lors de nos prochains numéros pour une grande première : un test en plusieurs parties. Les textes à l'écran seront eux aussi entièrement en français !



## AMIGA

AMIG 130	1992
AMIG 1300	1992
AMIG 1300	1992
AMIG 1300	1992
AMIG 1300	1992

LECTEUR 3 1/2

EXTENSION	1500	1500
EXTENSION	1500	1500
EXTENSION	1500	1500
EXTENSION	1500	1500

DISQUE DURE 5000 et +

DISQUE DURE 5000 et +	1500	1500
DISQUE DURE 5000 et +	1500	1500
DISQUE DURE 5000 et +	1500	1500
DISQUE DURE 5000 et +	1500	1500

DISQUETTES 3 1/2

DISQUETTES 3 1/2	1500	1500
DISQUETTES 3 1/2	1500	1500
DISQUETTES 3 1/2	1500	1500
DISQUETTES 3 1/2	1500	1500

ATARI

ATARI	1500	1500
ATARI	1500	1500
ATARI	1500	1500
ATARI	1500	1500

CONSOLES

CONSOLES	1500	1500
CONSOLES	1500	1500
CONSOLES	1500	1500
CONSOLES	1500	1500

ACHAT / REPRISE

ACHAT / REPRISE	1500	1500
ACHAT / REPRISE	1500	1500
ACHAT / REPRISE	1500	1500
ACHAT / REPRISE	1500	1500

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA	1500	1500
POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA	1500	1500
POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA	1500	1500
POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA	1500	1500

AMIE VOUS RACHETE VOTRE

AMIE VOUS RACHETE VOTRE	1500	1500
AMIE VOUS RACHETE VOTRE	1500	1500
AMIE VOUS RACHETE VOTRE	1500	1500
AMIE VOUS RACHETE VOTRE	1500	1500

CONSOLES DE JEUX

CONSOLES DE JEUX	1500	1500
CONSOLES DE JEUX	1500	1500
CONSOLES DE JEUX	1500	1500
CONSOLES DE JEUX	1500	1500

PROMOTION NOEL

PROMOTION NOEL	1500	1500
PROMOTION NOEL	1500	1500
PROMOTION NOEL	1500	1500
PROMOTION NOEL	1500	1500

TOUS LES JEUX AMIGA - ATARI

TOUS LES JEUX AMIGA - ATARI	1500	1500
TOUS LES JEUX AMIGA - ATARI	1500	1500
TOUS LES JEUX AMIGA - ATARI	1500	1500
TOUS LES JEUX AMIGA - ATARI	1500	1500

BOUTIQUE AMIE LE PRO

BOUTIQUE AMIE LE PRO	1500	1500
BOUTIQUE AMIE LE PRO	1500	1500
BOUTIQUE AMIE LE PRO	1500	1500
BOUTIQUE AMIE LE PRO	1500	1500

RETOURNER A

RETOURNER A	1500	1500
RETOURNER A	1500	1500
RETOURNER A	1500	1500
RETOURNER A	1500	1500

NOM

NOM	1500	1500
NOM	1500	1500
NOM	1500	1500
NOM	1500	1500

VILLE

VILLE	1500	1500
VILLE	1500	1500
VILLE	1500	1500
VILLE	1500	1500

CODE POSTAL

CODE POSTAL	1500	1500
CODE POSTAL	1500	1500
CODE POSTAL	1500	1500
CODE POSTAL	1500	1500

DATE



La comète lancée par l'équipe d'Infogrames chargée du projet nous a encore offert quelques belles images. Suivez ce guide en guise de bande-annonce. Si Eternom rimait avec surtout avec bons-vivants, Shadow of the comet rimerait plutôt avec bons morts-vivants !

# SHADOW OF THE COMET



**Action :** À de nombreuses reprises, le joueur devra aller surprendre l'ennemi dans son campement.

**Cherchermonie :** Per les versions, le héros fait ? Pensez-vous que dans une situation d'urgence ?

**Gitan :** On ne pleure pas avec les gitanes. Cette fille est sûrement la dernière d'une lignée.

**Homme Oiseau :** Tiens, voilà Scaphin qui répète son utérus en scène pour le plaisir des 4 d'or.

**House :** C'est, maison en dessous du nuif, tout comme les autres décors, une noble mais sinistre.

**Boule-krista :** C'est, boule de cristal, vous pouvez d'entrer en contact avec les morts et d'un coup, un peu plus sur la comète.

**Flashback :** Cette image arrive du monde des morts, sous l'effet de la comète.



**Indian :** Cet indien d'un certain âge vous apportera la sagesse, l'habileté que vous ferez des renseignements qu'il vous donnera sur un autre problème.



**Pink Crypt :** Quel étrange chemin guidé, les pas du notre explorer vers une découverte aussi effrayante ?



**Possédé 2 :** Si les pionniers étaient tombés sur le genre d'indien, ils auraient tôt fait de quitter les lieux. Non mais, vite, vite, vite !



**Infirmière :** Cette, une fois, vous accueille à chaque fois que le héros p'ard connaissance... c'est à dire assez souvent. On la comprend -aimant !



**Possédé 1 :** Cette, créature ne semble pas avoir tout ses esprits. P'as de panique, vous en rencontrerez d'autres, encore plus étranges. Attention, étranges se veut pas dire hostile !



**Tunnel :** Voilà, encore l'une des scènes où le héros doit prendre ses jambes à son coup s'il ne veut pas finir dans l'estomac d'un ver.

Cela faisait plusieurs mois que nous n'avions pas trop de nouvelles de la part de la branche anglaise d'Aclam, sur le point de sortir plusieurs jeux micros. La réception de trois disquettes jouables des trois prochaines productions nous permet de vous les présenter à peine quelques mois (voire quelques semaines pour certains) avant leur sortie. Ne doutons pas que le CES de Las Vegas le mois prochain nous permettra d'en savoir plus sur tous les développements Aclam.

## KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



Krusty's Fun House, voici un produit qui nous vient tout droit du monde des consoles, avec Krusty, un personnage bien

sympathique qui doit, tout au long des niveaux, mener de charmantes petites créatures, avec une longue queue et des oreilles pointues, des souris quoi, vers une machine infernale déclenchée par un autre personnage bien connu de tous: Bart Simpson. Notre petit banhomme doit donc se promener pour trouver la machine et surtout élaborer une tactique pour que les petits monstres arrivent jusqu'à cette dernière.

Pour cela, Krusty devra ramasser des blocs de briques et les placer de telle façon que la machine, auparavant inaccessible, deviennent tout d'un coup plus facile à atteindre. Il y aura des



pièges, mais aussi des trampolines, des ressorts et diverses autres surprises du même acabit. Il y aura bien sûr de nombreux monstres à éviter ou à abattre, une fois que vous serez arrivé des munitions pour ce faire.

Par moment, vous rencontrerez aussi des bonus, sous forme de blocs dans lesquels il faudra shooter. Très jouable, ce produit offre surtout des niveaux immenses et variés et nous espérons pouvoir le tester très rapidement.



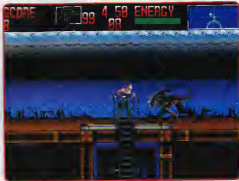
# ALIEN<sup>3</sup>



Les grandes productions cinématographiques sont toujours un des thèmes principaux pour les adaptations micros et Alien 3 ne manque pas à cette règle. Le film, fabuleux de par son ambiance (lumière glauque, chœurs religieux...) et ses prises de vues complètement hallucinées (poursuites dans les couloirs mémorables) n'a peut-être pas eu le succès qu'il méritait en France, un peu trop dur et pessimiste au niveau du scénario. Le soft est lui destiné à un succès beaucoup plus important, avec un type de jeu qui a déjà fait ses preuves. En fait, les habitués des jeux sur console Megadrive (et ceux qui ont été frappés par la publie Sega) trouveront sûrement une ressemblance énorme avec le jeu Terminator de chez Virgin.



Games. Dans Alien 3 vous dirigez Ripley, un Ripley bien malingre d'ailleurs, à travers des labyrinthes infestés d'aliens. Ces derniers surgissent de tous les côtés et un peu comme dans les films, leur rapidité en fait des adversaires redoutables. Heureusement pour vous, tout comme dans Alien, vous disposez d'un scanner qui détecte les mouvements proches. Voilà de quoi éviter toute mauvaise surprise en théorie. Le Rambo efféminé, comprenez Ripley, n'en a cure et elle se lance corps et âme dans une course contre la montre pour sauver des prisonniers des aliens. Ces derniers sont, comme dans le film, destinés à servir de "mamans" pour des embryons aliens particulièrement



Divers écrans illustrant les événements particuliers. Ici, après votre échec, vous assistez impuissant à la naissance d'un alien. A droite, alors que vous progressez difficilement dans un conduit, un alien descend une échelle non loin de vous, dans l'espoir de vous surprendre à votre retour.

voraces. Vous avez pour progresser tout au long des couloirs et des pièces, diverses armes à votre disposition. Le M16 est l'arme de prédilection de tout bon "marine" mais vous avez aussi le lance-flammes (très efficace dans "alienie retour"), le lance-grenades et aussi les grenades à main. Pour toutes ces armes, il faut de temps en temps se réapprovisionner en munitions. Le plus important sera de trouver des trousses de premier soin pour récupérer de l'énergie. L'ambiance du jeu sera un de ses points forts, avec des Aliens suspendus aux plafonds ou qui surgissent du sol sous vos pieds et ramperont dans des gares d'égout derrière vos talons. Un jeu d'action pur et dur qui devrait faire un malheur, aussi bien sur console que sur micro.



Pour essayer  
les meilleurs logiciels de jeux  
parus chaque mois,  
une seule direction :

**fnac**  
Logiciels  
Bercy 2

Centre Gial Bercy 2  
accès périphérique  
porte de Bercy  
direction  
Charenton le -Pont  
Tél. 49 77 82 80

**fnac**



La Simpson-mania est toujours aussi virulente, avec le dernier en date des jeux d'arcade basé sur ce personnage désormais mythique, bientôt disponible sur Amiga. Après Ocean, c'est Acclaim qui se lance dans la bataille et si les graphismes ne sont pas à la hauteur des dernières productions, c'est

totallement volontaire. Le dessin animé, lui aussi, ne brille pas en effet pas ses qualités techniques. Le jeu possédait par contre une bonne jouabilité et à l'image de son grand frère télévisé, un intérêt intrinsèque certain. Vous y dirigerez Bart dans de folles aventures à travers des tonnes de niveaux,



bourrés de méchants et de bonus en tous genres. Comme vous pouvez vous en rendre compte, il y aura tout plein de petits jeux de réflexion et de chance, intégrés au jeu d'arcade en lui-même.



# DOSSIER CRYO

## Premier Round : Le direct à la face



Un rendez-vous chez Cryo est toujours un événement très attendu. Pourquoi? Hé bien parce que chez Gen4, on adore les images sublimes, les projets un peu fous. En outre Cryo, c'est pas lait de la rédaction et le café y est bon, deux arguments choc pour notre détective en herbe: Olivier Canou. Seulement, le voyage est dangereux et on en prend vraiment plein les mirettes. C'est donc sur mes gardes que je me rendais chez cette compagnie de renom en me disant: Non, je n'ouvrais pas de grande yeux bêtes d'admiration quand ils me montrèrent leurs derniers projets. Je vous l'avoue, il m'a été difficile de tenir plus de cinq minutes. Le bombardement commencé par la présentation d'une oeuvre pratiquement finale de Dune CD.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore Dune (si, si, il y en a!) retraçons les grandes lignes du jeu. Ce jeu est basé sur le film (et la première partie du livre) du même nom. Dans un futur lointain, dans une zone très éloignée de la galaxie, se situe l'Empire. Celui-ci est composé de plusieurs familles extrêmement puissantes et dirigé par l'Empereur Shaddon IV. Vous

incorporez l'héritier d'une de ces puissantes familles de nom de Paul, de la famille des Atreides. À la suite d'une offre de l'Empereur, votre famille quitte Caladan, sa planète natale pour aller sur Arrakis la planète des sables, également appelée Dune. Cette dernière n'est qu'un grand désert dans lequel se trouve la substance la plus rare et la plus précieuse de l'univers: l'épice. Cette épice prolonge la vie, permet d'atteindre un niveau de conscience supérieur et surtout permet à "la guilde", composée d'humains déformés par l'ingestion d'épice, de repêcher l'espace, la seule façon connue de voyager à travers



l'espace sur de grandes distances. Seulement voilà: en échange de ce cadeau l'Empereur exige de vous des livraisons toujours plus importantes d'épice. Pour corser le problème, la famille Atreides, ancienne propriétaire de Dune, est demeurée présente et n'a qu'une envie: vous massacrer. Pour parer à tout, les habitants de la planète, les Fremen, constituent une force qui bien que négligeable au départ, se révèle indispensable par la suite. Vous êtes donc placés au commandement de cette famille. À vous de vous débrouiller pour récolter l'épice, rencontrer des Fremen, constituer des armées pour vous



défendre des Atreides, vous équiper et découvrir les secrets de la planète et de ses habitants. Les versions PC et Amiga ont été en des plus gros cartons de ces dernières années en France, ce qui se comprend tout à fait aux vues de la réalisation technique, graphique (les personnages sont sublimes), et surtout musicale de ce jeu: l'ambiance envoûtante. Parions maintenant des deux grandes innovations de la version CD. Les voix digitalisées (superbes), qui donnent vraiment une nouvelle dimension au jeu, sont celles d'acteurs américains professionnels. De plus, le mouvement des lèvres de chaque personnage a été complètement retravaillé pour correspondre exactement aux paroles qu'il prononce. Si l'envie vous en prend, vous pourrez faire le jeu sous-titré en de multiples langues étrangères (dont le chinois) impressionnant. Passons maintenant à l'autre gros morceau. Les voyages



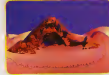
en orni et à dos de  
vont ont été  
remplacés par des  
séquences en images de  
synthèse à couper le  
souffle. Imaginez un désert  
entier et des zones rocheuses  
dignes de "L'empire contre-attaque"  
lorsque le faucon millénaire se  
retrouve sur la gris ostéroïde  
poursuivi par les chasseurs Tie. Vous  
mêlez tout cela en images de  
synthèse, vous ajoutez une vitesse  
impressionnante et une fluidité à  
couper le souffle, et vous avez une  
idée de la qualité de ces  
séquences. Pour signaler tout cela,  
rejoignez près d'un quart d'heure de  
scènes digitalisées du film pour vous

## Second Round : Le crochet au foie

A peine remis de cette cloaque,  
Philippa Ulrich, le Big Boss de Cryo,  
s'est fait une joie de me présenter  
quelques images d'EDEN. Alors là,  
j'avais encore plus de mal à tenir

debout. EDEN est un jeu d'aventure  
dans lequel vous incarnez le  
descendant d'une longue lignée de  
Rois, ou plus exactement d'une  
lignée de chefs d'humains. Tout ce  
déroule sur Terre, mais sur une  
Terre parallèle, qui aurait évolué  
différemment de celle que nous  
connaissions. En effet dans EDEN les

dinosaures sont toujours présents et  
ont franchement évolué, au point  
de devenir aussi intelligents que les  
hommes. Ces monstres  
préhistoriques sont divisés en deux  
groupes : les Tyrannosaures  
(relativement méchants) et les  
herbivores (plutôt sympas). Pour se  
protéger des premiers, un de vos  
lointains ancêtres a construit une  
forteresse. C'est dans cette  
ambiance médiévale fantastique  
que se déroule EDEN, avec ses  
monstres bizarres, et ses érons  
sublimes. Imaginez un dinosaure en  
image de synthèse qui bouge,  
respire... l'el même eu la chance de  
voir des écrans de personnages  
armurés vivants, c'est bouleversant  
de réalisme. Après avoir vu des  
rouges des différentes scènes

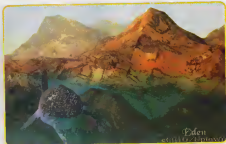


expliquer les rôles des différents  
intervenants et prenez un crochet  
d'aspirine pour digérer le tout.  
Presque terminée, la version  
PC CD-ROM est attendue pour  
Joystick et la version Mego CD (vous  
avez bien lu) est prévue quant à  
elle pour le rentrée 93.



Vicky la route que Cryo utilise pour la création des différents personnages du jeu. À gauche, il s'agit de personnages et à droite  
de personnages digitalisés. Comme d'habitude chez Cryo, la qualité des personnages est à la hauteur de la réputation.

prévues et le début de leur réalisation, je croyais avoir tout compris : Cryo voulait concourir pour Imagiro, c'était sûr!!! Même à l'état embryonnaire, ce jeu semble être une pure merveille. Attention! non seulement ce jeu sortira sur PC CD-ROM, mais un support disquette est déjà prévu. He, oie, oie... Il faudra cependant attendre de nombreux mois avant d'avoir entre les mains une version jouable pour une preview francosona.



## Round trois : l'uppercut à la mâchoire.

Me voyant chanceler, Philippe Ulrich me propose un café. L'excuse, et le voilà parti, me laissant seul avec les deux graphistes présents. C'est le moment le plus délicat, car c'est le plus pratique pour poser des questions pièges aux programmeurs qui ne se doutent pas de la roubardise des journalistes (gnarf, gnarf). Après deux ou trois questions bien placées, le morceau était croché. Et pas le petit morceau. Carrément le gros bout. Le nom (encore provisoire) de ce jeu phéroménal : DRIVE FRAC TALUS. Dans ce produit ultra-secret (n'en parlez à personne!), vous incarnez un jeune garçon dont voici l'histoire. En voulant acheter un CD dont le nom lui semblait bizarre, ce jeune garçon se voit remettre un produit visiblement houleusement illégal. De retour chez lui, il insère le soft dans son lecteur CD, et un phénomène étrange se produit. L'écran lui même se met à bouger, onduler, et finalement aspire l'infortuné héros qui se retrouve sans une salle gigantesque dans laquelle des tas de personnages tournent autour de lui. Là, il comprend tout. Il vient d'être aspiré par l'ordinateur et se retrouve projeté dans un espace virtuel, dans lequel il va devoir choisir un alter-ego. Une fois ceci fait, celui-ci voit d'effrayants adversaires, aux même étant des projections d'autres personnes connectées sur un réseau et envoyées dans ce monde virtuel. Tout ce petit monde (allant du gros bonhomme pépère, genre Didier mais en plus grand, ou dangereux psychotique) se retrouve sur un énorme circuit automobile en plein cœur d'une chère futuriste. Ce circuit est une sorte d'énorme tabyrinthe, dans lequel se retrouvent tous les

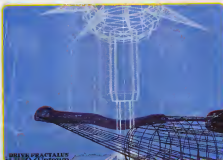


En résumé, cet éditeur, il est ce que ? Né dans une vision qu'elle n'est absolument rien à voir avec le futur qui vous présente. En effet, celui-ci est un simple score et le personnage final sera mille fois plus beau et impressionnant que celui qui compare l'ordinateur.



Le circuit parcourt une gigantesque ville futuriste, et comme vous pouvez le constater, le circuit n'est pas très près de la ligne. Des adversaires se baladent de gauche à droite, essayant de vous ralentir. Les beaux circuits de jeu d'ordinateur sont-ils les seuls.

concurrents, et dans lequel le but est soit d'être le dernier en piste, soit d'arriver en tête ou tout des quatre tours. Bien sûr, pour Uptown, qualité rime avec technique et tout cela est en images de synthèse, avec une qualité d'image, une rapidité et une fluidité chorégraphiques. La vue de votre voiture se fait d'une position de poursuite, c'est à dire que vous voyez votre voiture de derrière et en vue légèrement plongeante. Vous pouvez me croire; Forcer à tout beringe dans cet annuaire assez gigantesque (environ 5 minutes pour en faire le tour, et près de huit anneaux différents) tout en images de synthèse est plus qu'impressionnant... Mais quand Uptown fait de la 3D en image de synthèse, les développeurs ne font pas les choses à moitié. En effet, la voiture est non seulement déformée sous tous les angles possibles (vous imaginez la qualité des toitures), mais en plus l'intérieur de la voiture elle-même a été soumise à modélisation. Cela signifie que lorsque votre voiture défile sous un choc un peu trop rude, vous voyez également tout l'intérieur de celle-ci (sièges, volant, moteur). D'autre part, les superbes immeubles modélisés qui servent de fond possèdent également des pièces!!! L'intérêt? Hé bien si jamais un bel accident survient, vous vous retrouverez à la place des spectateurs de la course derrière de gigantesques boîtes vitrées pour pouvoir profiter de la scène dans son ensemble... Il est même question de pouvoir connecter deux ordinateurs pour pouvoir jouer à deux joueurs humains, chacun ayant son propre écran de jeu et pouvant ainsi massacrer son copain!!! Qui dit mieux? En fait, Drive Fractalus est présente comme était le Stunt Car (ce folle jeu de Stock Car et d'acrobatie sur micro en 3D) de la nouvelle génération. Images de synthèse à tomber à genoux,



Une superbe ligne droite sur laquelle on est déjà impatient de se lancer. Une grande partie de la course se déroule dans d'immenses tunnels. Cette portion extérieure vous permet de balancer à l'aise votre volant.

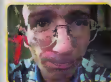


La même portion de piste, mais cette fois-ci de votre voiture. Drive Fractalus se présente déjà comme le Stunt Car de la nouvelle génération (4)...

réalisation extraordinaire... Ce que les programmeurs nous ont présenté ne laisse pas de place au doute ce jeu se place dans et déjà comme le premier jeu de voiture sur CD-Rom à non seulement exploiter entièrement les capacités de ce support, mais ce plus à avoir une maîtrise technologiquement obsolète de la 3D en images de synthèse. Pour ce que nous en avons vu, c'est une nouvelle génération de course automobile qui nous est proposée, et au delà le Hit des Hits en matière de course automobile.

## Quatrième Round : Le K.O.

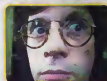
Après avoir vu toutes ces merveilles, je redescends sur Terre, et pose la question suivante : "D'accord, ces jeux sont fabuleux, mais ne pensez-vous pas que des graphismes Super-VGA en 256 couleurs, nécessitent probablement une carte SVGA de 1024 Ko de mémoire ne restreignent



C'est-à-dire, la petite équipe d'Uptown, pour (R), tout à l'heure, comment vous pouvez le constater? Elle est responsable de logiciels tels que Drive Fractalus et Eden en collaboration avec Didier Javelin. En fait à droite, Philippe Uriche semble un peu surpris. Je vais de lui demander la date de sortie de Drive Fractalus...



un peu trop le nombre de machines disponibles? Là, j'aurais mieux fait de me casser une jambe. Après quelques regards amusés et un sourire indulgent, les graphismes



me répondent : "Mais ce n'est pas du SVGA, c'est du tout bête VGA 256 couleurs". En effet, même avec une carte de 512Ko, vous obtenez ces écrans. Là c'était trop... !!!

CEO Tout ses projets fabuleux qui font rêver, nous les devons à plusieurs personnes. Tout d'abord, Philippe Uriche, le créateur, fondateur, manager, directeur, organisateur de Cyo, puis Vainqueur Fractalus, le petit jeune de 18 ans qui programme de petits algorithmes à tomber par terre, en fait, mais, surtout, le créateur de Cyo et d'UPTOWN. Uptown, c'est en gros de quatre graphistes et programmeurs (Pierre, le mec, Nicolas Tsiu, Alexandre Lemaire, Georges Torres) qui est responsable des images de synthèse et l'avis (voir 4) le jeune architecte de Cyo (C) "Pierre et Drive Fractalus. Ces trois graphistes et le programmeur sont ce qui a permis à Cyo de faire des "Fractalus". (Pierre n'a que 17 ans), et la qualité des produits qu'il a développés est à l'origine de ce jeu. Cyo a aussi produit deux autres titres (uniquement en image de synthèse) : Rock Dribble.

Cyo, c'est pris de 85 développeurs et une boîte qui marche à l'échelle de ses ressources humaines de 100M€ financièrement indépendantes. En marge de tout cela, vous êtes nombreux sur le terrain à nous redonner la référence du merveilleux dessin de groupe à nos amis de Philippe Uriche et Stéphane Rik : "Dessins - Spies Opera" qui l'ont, après les avoir retrouvés, des logiciels de Tsiu (le jeu) et de R.O.B. ainsi que d'autres logiciels. Voici donc la référence: 888 888 888 distribué par Virgin France.



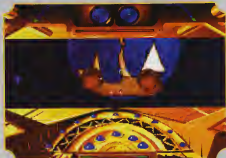
**Cocktel Vision - Jeu d'aventure / arcade - Disponible sur PC, CD Rom PC.**



Déjà implem-  
enté dans la  
rubrique micro,  
nous avons tenu  
cependant à refoir-  
un test à part entière  
pour la version CD. L'histoire est  
exactement la même, tout comme  
bon nombre de scènes, mais les  
quelques variations existantes  
suffisent à faire d'Inca CD un

produit plus  
attrayant que  
son frère  
"floppy".

L'essentiel  
de la  
différence  
vient, vous vous en  
doutez, de la qualité  
audio des musiques et des voix. En  
effet, le jeu peut se dérouler  
entièrement à partir de votre



disque dur, seuls les voix et les  
musiques sortent clairs directement  
du CD. Ceci signifie dans la pire  
des cas quelques secondes  
d'attente entre deux missions, mais  
cet effort en vaut vraiment la

peine. La qualité CD pour les voix  
et surtout pour les musiques est  
quasiment la meilleure qu'il m'ait  
été donné d'entendre. En outre,  
quelques morceaux instrumentaux  
et vocaux supplémentaires ont été  
ajoutés, donnant à l'ensemble du  
jeu une ambiance sonore  
beaucoup plus riche. Guitare sèche  
pour des thèmes espagnols,  
chœurs et orgue pour certains  
passages dans des lieux sacrés,  
Occina et flûtes indiennes pour les  
sites incas... L'aventure a elle aussi  
bénéficié du support laser pour  
offrir au joueur acharné quelques  
scènes supplémentaires. Combats  
spotlights en plus, des pièces  
supplémentaires, avec des effets  
visuels toujours aussi  
impressionnants. Au final, le joueur  
se retrouve avec un jeu CD



Lorsque vous arrivez sur la planète, votre vaisseau prend forme dans les espaces  
d'un ovale illuminé une lumière jaune, il se déplace à grande vitesse.



Chaque fois que vous êtes dans les plus impressionnantes, avec trois cadrans à qui vous obéissent dans l'espace.  
L'avis même de l'éditeur pour vous aider à ne pas combattre les bons moments.



C'est tout à gauche, une des parties d'une ville qui n'est pas en... la vision d'ensemble, à droite, vous arrivez à fond le  
cœur dans un cercle... les phases qui rappellent Samarkand pour leur architecture.



supérieur dans tous les  
compartiments à la version micro,  
malgré quelques temps de  
chargement supérieur dus au  
support laser. Pratiquement le seul  
jeu CD sur PC qui vaille vraiment le  
détour. Les puristes regretteront  
seulement que Cocktel n'ait pas  
profité du support CD pour rejoindre

des tonnes de nouvelles scènes et  
de nouvelles aventures, qui  
auraient alors offert au jeu une  
durée de vie hélas, un peu courte.  
Inca n'en reste pas moins un achat  
idéal pour ceux qui ont eu la  
bonne idée de s'offrir un Kit CD  
Rom pour Nobi !

V.R.

**86%**

GRAPHISME  
SON  
ANIMATION  
DURÉE DE VIE

18/20  
20/20  
17/20  
13/20

# BEST LZONE

SYNERGY - théâtre interactif - testé sur CD-ROM MAC

Vous voilà face à LZONE de Synergy, la première chose à comprendre est que ce n'est pas un jeu à proprement parlé. Il n'y a pas d'histoire et il n'y a rien à faire dans le cadre d'une histoire. Vous êtes enfermé dans une station galactique et il ne vous reste plus qu'à aller de pièces en pièces afin de comprendre leur utilité. Vous rencontrerez plein de mécréantes



étranges dont vous pourrez essayer de saisir le fonctionnement. Là intervient l'intérêt de Lzone car lorsque vous aurez réussi à faire marcher un appareil, vous aurez droit à une superbe animation souvent accompagnée d'une bonne musique. En fait ce produit donne une très bonne idée de ce qui peut être fait sur Macintosh en matière



de graphisme, d'animation et de musique dans le cadre d'un jeu.



**79%**  
GRAPHISME 18/20  
SON 16/20  
ANIMATION 16/20  
DUREE DE VIE 16/20

## REFIXION

SYNERGY - animation - testé sur CD-ROM MAC

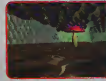
Refixion de Synergy est un logiciel qui vous propose trois animations. Une dans un monde sur-réaliste, une avec un robot et une autre

complètement abstraite. De bonnes musiques accompagnent les scènes. Vous pourrez dans une certaine mesure agir sur l'animation en cliquant sur les décors. Ce logiciel est un bon exemple de ce qui est possible de réaliser sur Mac. Certaines textures sont à couper le souffle.



Des images connues et vous verrez des outils de propreté inconnus danser devant vos yeux.

**65%**  
GRAPHISME 18/20  
SON 15/20  
ANIMATION 16/20  
DUREE DE VIE 10/20



## COMPILATION MINDSCAPE

Mindscape - Compilation de Simulations - Testé sur CD Rom PC



Compilation CD-ROM Mindscape Les schémas de la simulation vont être horribles... Mindscape a passé à sa et leur offre un excellent jeu d'analyse une compilation de trois produits qui ont un lien entre eux. Rens de The Great War vous propose aux commandes d'un de ces vieux croiseurs de la première guerre mondiale et vous lance à l'assaut des sous-marins allemands. The Great War, ce produit est au moins aussi intéressant que les autres de cette compilation. Le second, Das U-Boot, vous propose de jouer à la tête d'un sous-marin allemand lors de la seconde guerre mondiale. Un simulateur vraiment intéressant ! Le troisième, Das U-Boot, vous propose de jouer à la tête d'un sous-marin allemand lors de la seconde guerre mondiale. Un simulateur vraiment intéressant ! Le troisième, Das U-Boot, vous propose de jouer à la tête d'un sous-marin allemand lors de la seconde guerre mondiale. Un simulateur vraiment intéressant !

Impressionnants. Enfin dans ce voyage dans le temps, vous trouverez par Megafortress, qui vous place aux commandes de l'un des plus grands navires de guerre de la seconde guerre mondiale. Une bonne compilation et des dizaines d'heures de jeu en perspective.

**Intérêt : 70%**



## PSYCHOKILLER

ON LINE - Jeu d'aventure - Testé sur CD Rom PC - Disponible sur CDTV, CD Rom PC

Après le version CDTV, voici la version CD Rom PC pour ce jeu d'analyse qui est présenté comme un gros produit. Hélas, les graphismes sont assez moyens, et

les quelques animations (surtout les scènes de combat) ne suffisent pas à rendre le produit intéressant. La jouabilité est elle aussi pas géniale, ce qui fait de ce produit un vrai raté.

**Intérêt : 34%**



## TOWN WITH NO NAME

ON LINE - Jeu d'aventure / Arcade - Testé sur CD Rom PC

Ce jeu d'aventure entièrement traduit en français se déroule dans une ville du Farwest. Le joueur incarne un aventurier, vous même, qui à peine arrivé, obtient le titre de chef d'une bande de hors-la-loi. Vous voilà donc en guerre contre tout un ramassis de brigands. Si l'idée du jeu est assez intéressante, la réalisation est elle extrêmement décevante. Peu de couleurs, des décors et des personnages mal dessinés, fait que le joueur n'a pas du tout envie de plonger dans le jeu. La jouabilité ne relevant en rien le niveau général du jeu !

**Intérêt : 38%**

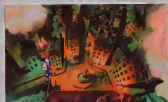








# EMILE LE LANC AVENTURIER



## TIMBRES DE FRANCE ET DE MONACO

Destiné aux collectionneurs, ce CD-ROM PC forme un recueil regroupant plus de 5000 timbres. Le logiciel vous permet de voir l'image en couleur de chaque timbre avec une description détaillée de celui-ci, de les rechercher par leur numéro CERNES, par leur année d'émission ou leur thème et voir surtout la série complète d'un même timbre. De manière plus terre à terre, vous



disposés également de la cotation (et du catalogue) CERNES 1993, et en plus un véritable vous permet de calculer le prix de votre collection personnelle et le sauvegarder sous forme de fichier. Le programme,



que l'on doit à la compagnie Sarkis, vous donne également la possibilité de dresser votre monnaie. Le programme étant en même temps en anglais, en français et en américain, vous avez également la

Nous vous avions déjà parlé de ce produit, en cours de réalisation chez une équipe de Loriciel. Nous avons pu avoir accès à une nouvelle version plus évoluée et tout le bien que nous pensions du jeu en a été renforcé. Il s'agit d'un véritable dessin animé dans lequel le joueur dirigera un personnage bien sympathique. Avec des décors complètement fous, des angles de vues dingues et des animations dignes des meilleurs cartoons de Tex Avery, voici un produit qui devrait traverser les écrans en milieu d'années prochaines (voir pour Noël 93).



possibilité de lister les valeurs dans les différents monnaies. Un outil précieux pour les philatélistes, très bien fait.

## SIERRA MPC : LA TORNADE

Cette année, devraient en effet arriver tout une série d'adaptations de jeux d'aventure Sierra. Space Quest 4, mais aussi Willy Beamish, Eco Quest, King Quest 6 et Lesro Bow, qui devrait posséder quelques différences avec la version floppy.

King Quest 6 est le projet le plus ambitieux. La compagnie Kronos, à l'origine de la présentation incroyable, travaille en effet pour fournir plus de scènes cinématiques à la version MPC.



## BEST OF SPORTS (Loriciel, Compilation sportive, CD Rom PC)

Voici une des nombreuses compilations qui fleurissent sur le marché du CD. Mis à part le gain de place, l'intérêt de ce genre de produit est vraiment limité. Paragliding est un produit complètement dépassé. Tennis Cap 2 est assez sympathique, tout comme Puzos Kick Boxing, mais on attend toujours des produits spécialement CD.

Nous vous avions déjà parlé de ce fobuleux jeu dans notre numéro 45. Vous avez également été nombreux à assister à une démonstration de ce produit sur le stand CDI lors de SuperGames Show. En cadeau de Noël, Infogrames nous livre une demi-douzaine de nouveaux écrans graphiques avec en prime la voluptueuse femme qui incarne Tracy dans le quatuor d'éternité (Note personnelle de Bailey: merci pour les crépuscules!). Comme vous pouvez à nouveau vous en rendre compte, la réalisation a demandé un gros travail à l'équipe de développement. Pour ce qui est de l'intérêt du jeu, on attend le test du jeu sur CD-I, qui devrait être dans les pages du numéro 52. Wish And See!



## THE MYSTERY OF KETHER



## X-WING ARRIVE !!!

Le simulateur de vol basé sur la Guerre des Etoiles était en retard pour ce numéro, mais il devrait être l'un des hits du prochain... L'occasion pour nous de vous en dire encore plus sur la LucasArts et Star Wars, avec une interview pleine de surprises de George Lucas (rien que ça!).

## LAS VEGAS '93

C'est à nouveau l'heure du C.E.S. de Las Vegas. Toutes les nouveautés pour micro et consoles, et peut-être de nouvelles machines, plus les dernières innovations technologiques en matière de CD-Rom... Dossier complet dans le prochain numéro pour tout connaître des produits de l'année prochaine.



## DRACULA CD

Vous avez découvert le film dans ce numéro, vous allez être en extase devant le jeu de Psygnosis. Préparez-vous à un choc, voilà enfin un jeu d'action sur CD, et croyez-moi, les machines d'arcade des cafés n'ont qu'à bien se tenir. Où ? Qui ? Pourquoi ? Comment ? C'est dans le prochain numéro !

**ET AUSSI :** Dune 2, 7th Guest, Tennis CD-I, Ultima Underworld 2, Chaos Engine, Street Fighter 2, Dune CD testés, un nouveau jeu d'aventure "à la LucasArts" dévoilé, de nombreux dossiers "éditeurs", 2 disquettes de démos encore plus folles, le Guide Pratique de Gen4 et un cahier une boîte à fiches et les premières fiches Gen4 à collectionner... Gen4 N° 52, en vente le 26 janvier 93.

LES MONSTRES LES PLUS CÉLÈBRES DE L'HISTOIRE DU CINÉMA VONT FAIRE TREMBLER VOS MICROS

# OFFICIAL UNIVERSAL MONSTERS



Vous êtes pris au piège dans un manoir gigantesque peuplé par les MONSTRES UNIVERSAL: DRACULA, LA MUMIE, L'HOMME LOUP, FRANKENSTEIN, LA CREATURE DE LAGON NOIR... Ils sèment la terreur sur leur passage. Dans ce jeu d'aventure-action passionnant, vous devez vous échapper du manoir. Pour cela, il vous faudra capturer chacun des MONSTRES. Vous devrez parcourir des centaines de salles à la recherche d'objets, éviter les pièges diaboliques et les attaques des MONSTRES. UNIVERSAL MONSTERS vous fera passer des heures de suspense.

**ocean**

ATARI ST - CEM AMIGA

OCEAN SOFTWARE  
25, BOULEVARD BERTHOUD  
13017 FOS  
TEL: 01 43 93 04  
Tél. 422 76 52

# GUIDE PRATIQUE N°1 DE GÉNÉRATION 4

## • DES SOLUTIONS...

Bargon Attack (Coktel Vision), Eco Quest (Sierra On Line), Fascination (Coktel Vision), Rex Nebular (Microprose), Sherlock Holmes (Electronic Arts), The Legend Of Kyrandia (Virgin Games).

## • DES BIDOUILLES...

des dizaines de cheat modes et d'astuces dont Sensible Soccer 1.1, Shadow Of The Beast 3, The Humans, Troddlers...

## • LA BOUTIK...

de Pressimage, avec des tonnes de domaines publics pour toutes les machines. Utilitaires, jeux, outils graphiques et musicaux...

## • LE COURRIER DES LECTEURS...

Le retour de votre rubrique favorite, avec les réponses pour des dizaines de lettres tous les mois.

## • LES PETITES ANNONCES...

Classées par machines, toutes les petites annonces qui nous parviennent pour acheter, vendre et échanger des jeux, des machines...



# BARGON ATTACK

**Voici enfin la solution du jeu d'aventure de chez Tomahawk Bargon Attack. Comment un jeune garçon peut-il à lui seul enrayer l'invasion de la Terre par les Bargonnien ?**

## UN DÉBUT BIEN TRANQUILLE

Sur le premier écran, ramasser le pépin sur la poubelle, ainsi que la clef rouillée. Utilisez cette dernière sur le coffre et fouillez la redingote que vous trouvez ! Prendre le bouton, puis mettez le dans la tirelire du bargonnien. Prendre aussi le tract, puis descendre l'escalator. Ouvrez la selle de la moto pour vous emparer des outils. Entrez dans la salle de jeux vidéos et prenez la pièce de monnaie. Vous pouvez alors utiliser le télescope ce qui vous permet d'observer les symboles qui sont sur Beaubourg (notez-les, ils sont très importants !). Utilisez ensuite le tournevis sur le regard au premier étage et ramassez le Tiriciel. Descendez dans la rue et fermez la porte avant qu'un bargonnien n'arrive ! Allez à droite pour assister à un meurtre !

## NONO À DIETARI !

Arrivé chez votre ami Nonno, prenez la clef du scooter ainsi que la bombe anti-crévaillon. Prenez le matou-piqueur et utilisez-le sur le badge incrusté dans le sol. Prenez le badge, puis mettez en route le scooter grâce à la clef. Après avoir crevé, utilisez la bombe pour continuer votre aventure.

**UN BAR PARANORMALAL**  
Entrez dans le café et parlez à Mr Tuboquoi pour prendre un chocolat. Allez dans l'arrière salle et prenez une queue de billard. Jouez trois fois, ce qui vous permet de trouver la clef de l'armoire. A l'intérieur, une des coupes du haut dissimule une clef tordue qui vous permettra de pénétrer dans la salle interdite au public. Actionnez l'interrupteur, ressortez et actionnez l'interrupteur entre les WC et la porte privée. Prenez le tract et utilisez-le sur vous. Retournez au bar et payez Mr Tuboquoi. Allez à la boulangerie pour acheter un réglisse. Ressortez et utilisez les deux tracts sous la porte du garage. En introduisant le bâton de réglisse sur la serrure, vous ferez tomber la clef sur les tracts. Vous pourrez ainsi prendre la clef et ouvrir la porte du garage.

## UN GARAGE ANODIN

Bougez la clef plate sur le tableau. Regardez la machine et utilisez le badge sur l'empreinte à droite du bouton ON. Dans l'armoire murale devant la porte du bureau, vous devez alors prendre la clé de huit et la placer sur l'emplacement prévu à cet effet. Regardez à nouveau la machine et appuyez sur le bouton OFF. Une fois près de la voiture, emparez-vous de la télécommande et utilisez-la sur le coffre. Prenez le masque puis refermez le coffre. Ouvrez la portière arrière de la voiture, redéposez la télécommande à sa place, puis montez dans la voiture et refermez la portière derrière vous.

## BARGON, UNE SI BELLE PLANÈTE !

Dirigez-vous vers l'entrée principale de la grotte, à côté du squelette. Prenez sur ce dernier l'ordibras et utilisez-le sur le gardien. Montez l'escalier et ramassez le Muticiel. Continuez sur votre gauche pour vous retrouver finalement à côté du squelette. Utilisez le Muticiel sur le sable, ce qui vous permet alors de marcher dessus et partir vers la mer. La petite phase d'arcade qui suit est facile. Il suffit de tirer sur les crabes pour arriver

finalment dans la fontaine. Tirez avec le Muticiel sur la gueule des lions, puis sur la patte du lion de droite, ce qui la soulève. Utilisez alors le Tiriciel sur cette même patte. Prenez alors les gants.

## WHITE SUITE

Dans la rue, prenez le roman de Renard qui se trouve dans le kiosque. Le Tradiciel que vous y trouvez sera très utile par la suite. Allez jusqu'au pont et utilisez ce Tradiciel sur le graphiti OZO. Tirez avec le Muticiel sur la première, la troisième et la sixième tête du pont, en partant de la gauche. Dirigez-vous alors vers le passage secret. Une grille se reforme. Actionnez le tag dans le deuxième O de OZO ce qui ouvre à nouveau le passage. Dans le donjon, tirez sur l'anneau de gauche. Dirigez-vous à droite des crânes et utilisez le Tiriciel sur le crâne en avant-plan. Ramassez la fiole vide, actionnez l'anneau de droite et partez à droite. Il faut jouer de la harpe et actionner le premier bouton en bas à gauche. Revenez sur le tableau précédent (à gauche), faites demi-tour et revenez actionner l'anneau de gauche pour refermer la trappe. Utilisez la fiole vide sur la fontaine, puis retournez à l'écran sur la droite. Tirez avec le Muticiel sur les points pour dessiner les symboles vus en début de jeu sur Beaubourg. Actionnez le deuxième bouton en bas à gauche pour ouvrir le passage secret.

## ET EN CONTINUE ENCORE ET ENCORE

Utiliser la fiole sur la plante, ce qui fait apparaître des dalles. Placez-vous devant le coffre et revenez sur les dalles. Le Sphinx vous pose alors des questions. Pour y répondre, allez sur les dalles, ce qui change la couleur du brassard du Sphinx (faire la combinaison: noire, blanc, rouge). Pour valider une couleur, tirez avec le Muticiel sur le brassard. Prendre le Savicel dans le coffre puis cliquez sur la porte. Revenez sur les dalles pour répondre à deux autres questions. Répondez jaune puis bleu.

Passer par la porte de droite. Dans l'entrepôt, cliquez sur l'œil de la statue. Prenez la pièce, puis utilisez le Muticiel sur le volant de la canalisation. Cliquez sur le digicode. Ligne 1 Colonne 1, L2 C2, L3 C3. Tapez sur le digicode L1 C2, L2 C2, L3 C3. Appuyez sur le bouton qui apparaît. Utilisez alors la pièce sur le creux devant la colonne avec un tag dessus. Mettez alors rapidement la cagoule dès que vous êtes dans le couloir. Utilisez le Tiriciel sur les fleurs et prendre la fleur qui apparaît. Mettez-la alors dans la lumière sur le balcon.

## LE FIN DU BARGONNIE

Avancez sur la gauche et tuez le bargonnien avec le Tiriciel. Allez à droite vers le clavier et utilisez le Muticiel sur la borne devant vous la plus à droite. Un chemin se dessine, suivez-le jusqu'au téléporteur. Abattez les monstres et allez au centre de l'écran, puis vers la gauche. Utilisez le Tradiciel sur la stèle. Dirigez-vous vers le devant de l'écran en ligne droite à partir de la stèle puis vers la gauche. Rapprochez-vous de la stèle jusqu'au moment où vous voyez votre reflet puis utilisez le Muticiel sur cette borne, ce qui vous transforme en Immonde bargonnien. Allez à droite et placez-vous au bout de la passerelle. Utilisez le Muticiel sur la dalle sur laquelle vous vous tenez. Appuyez sur le bouton de droite et revenez sur la dalle du bout. Réutilisez le Muticiel dessus. Utilisez le Tiriciel sur le siège et essayez-vous dessus. Tuez le bargonnien avec le Tiriciel puis montez à l'étage par l'ascenseur. Appuyez sur le bouton se trouvant sous les lecteurs. Insérez le Savicel dans le lecteur N°3. Reprenez l'ascenseur et sortez sur la droite rapidement. Et voilà vous avez gagné ! Enfin jusqu'à la prochaine !

FIN

Didier Latil

Merci à Franck SAISS, Emmanuel PINET, Manolis FERRAND et à Playboy de Belgique pour leurs aides.



# REX NEBULAR

Suite ou test de notre grand Olivier, le tombeur de ces dames, voici la solution du premier, et non des moindres, jeu d'aventure de Microprose en mode hard.

## CHAPITRE I

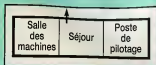
\* Poste de pilotage

- Ouvrez le panneau d'accès au boudoir
- Prenez le module du boudoir

\* Séjour

- Prenez les jumelles sur le poster
- Ouvrez le frigo
- Prenez le hamburger

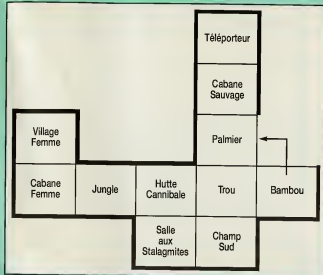
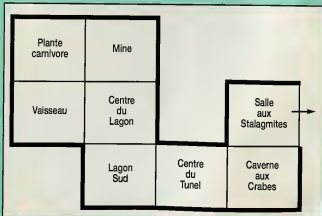
\*Salle des machines



- Prenez l'appareil respiratoire (rebreather)
- Prenez le minuteur (timer module)
- \* Séjour
- Montez à l'échelle

## CHAPITRE II

- Allez à l'est (centre du lagon) et prenez le poisson mort
- Allez au sud (lagon sud)
- Allez à l'est
- Mettez le hamburger dans le poisson mort



- Lancez-le dans le tunnel
- Entrez dans le tunnel
- Allez au nord et sortez de cette salle

## CHAPITRE III

- \* Allez au nord
- Prenez les feuilles
- Posez-les sur le trou
- Allez à l'ouest
- Entrez dans la hutte
- Prenez les fléchettes empoisonnées
- Sortez de la hutte et allez à l'ouest
- Un singe vous assomme
- Allez à l'ouest
- Parlez à la pulpeuse femme et prouvez-lui que vous êtes un mâle en disant:
- Je suis un véritable homme

- Je ne suis pas de cette planète, j'ai atterri ici
- Un appareil permettant de mesurer la force angulaire d'un boulon
- Oh ! Hech, je ne sais pas
- \* Après quelques réjouissances bien méritées, prenez le fruit
- Sortez de la cabane
- Allez à l'est trois fois
- Posez le fruit sur le trou
- Allez à l'est
- Prenez la tige de bambou
- Mettez-y vos fléchettes
- Tirez une salve sur le singe
- Prenez les jumelles
- Allez au nord
- Allez à la cabane du sauvage
- Prenez deux os
- Montez sur le poste d'observation

- Regardez avec les jumelles l'étrange appareil
- Notez le numéro => A
- Allez au nord
- Entrez dans le téléporteur
- Notez le numéro sur le clavier => B
- Composez le numéro A

## COMPLEXE

- Parlez à la cellule de gauche
- Commencez par lui dire que vous êtes un homme puis essayez toutes les réponses terminant par : Well it's nice talking to you
- Attendez un peu, un garde vient vous chercher
- Vous voilà sur une table d'opération
- Parlez à l'interne en utilisant toutes les réponses
- L'interne s'en va, profitez-en pour prendre le scalpel
- Attendez un peu, le professeur va arriver
- Elle vous interroge. Répondez comme ceci :
  - Oui, un léger murmure
  - Oui, plusieurs
  - Oui, au myy
- Elle vous ramène à votre cellule
- Utilisez le scalpel pour soulever la bouche d'aération
- Grimpez dans les conduits d'aération
- Rampez jusqu'à la salle de sécurité (cf plan)
- Ouvrez la grille
- Asseyez-vous au bureau
- Pressez 2 fois ce bouton rouge
- Vous venez d'ouvrir toutes les cellules
- Allez dans le couloir
- Allez à l'ouest (feu rouge)
- Allez dans la salle d'équipement à l'ouest
- Montez sur la plate-forme
- Vous voici en femme
- Allez à l'est
- Allez au nord
- Allez encore au nord (statue)
- Prenez la radio-cassette
- Prenez le bras du garde
- Posez le bras sur le scanner

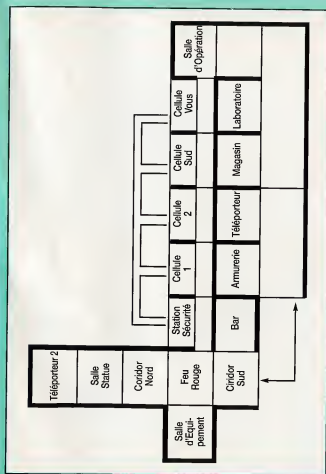
- Reprenez vos affaires
- Allez au nord
- Prenez la carte de crédit dans la main du garde
- Entrez dans le téléporteur
- Composez le numéro B

## L'HOMME

- Allez trois fois au sud puis trois fois à l'ouest et une fois au nord
- Parlez à la femme :
  - Bonjour, je suis Rex
  - Quel est le gardien du chemin?
  - Avez-vous un vase?
  - Pourrais-je prendre ce poulet rôti?
  - Au revoir
- Prenez le poulet sur le feu
- Allez au sud puis 3 fois à l'est et 3 fois au nord
- Entrez dans le téléporteur
- Composez le numéro A

## COMPLEXE

- Allez 4 fois au sud
- Entrez dans le bar
- Prenez la liste de réparations dans la poche de l'homme au bar
- Asseyez-vous sur un siège
- Parlez au barman :
  - OK, je vais prendre une bouteille
  - Choisissez-en une de votre choix
  - Puis je vais payer avec la carte de crédit
- Sortez du bar
- Allez au nord puis 3 fois à l'est
- Prenez la carte de sécurité
- Allez 3 fois à l'est
- Prenez la cassette dans la main du professeur
- Allez 2 fois au sud
- Allez à l'ouest
- Entrez dans l'armurerie après avoir mis la carte de sécurité dans le lecteur de cartes
  - Prenez le module de cible
  - Sortez de l'armurerie
  - Entrez dans la porte de droite



- Entrez dans le téléporteur et notez le numéro C
- Sortez et allez à l'est
- Entrez dans le magasin après avoir mis la carte dans le lecteur
- Prenez la charge case
- Sortez
- Entrez dans le laboratoire
- Prenez le pétrox
- Prenez le lecthin
- Prenez le formaldéhyde
- Mettez la cassette dans le radio-cassette
- Activez-le
- Mettez une goutte (dash) de pétrox dans la bouilloire
- Mettez un (dallop) de liqueur d'homme dans la bouilloire
- Mettez une goutte (drop) de lecthin dans la bouilloire
- Mettez une goutte (splash) de formaldéhyde dans la bouilloire
- Mettez l'explosif obtenu dans la charge case
- Sortez du laboratoire
- Allez 2 fois à l'ouest, une fois au nord et encore une fois à l'ouest
- Montez sur la plate-forme
- Vous voilà de nouveau femme
- Allez à l'est puis 3 fois au nord
- Entrez dans le téléporteur
- Lisez la liste des réparations
- Notez les numéros D et E (ce sont ceux qui n'ont besoin que d'un ajustement mineur)
- Composez le numéro E

## VI

- Allez à l'ouest
- Montez dans la voiture
- Allez à la station service Abdul
- Lancez unos sous la voiture
- Poussez le bouton du bas sur le mur (vous écrasez le chien)
- Prenez le rétroviseur
- Prenez le polycement
- Sortez du garage

- Montez dans la voiture
- Allez au laboratoire Kane
- Entrez dans le laboratoire
- Tirez le levier
- Posez le rétroviseur sur le rayon laser
- Sortez du laboratoire
- Entrez dans la boutique micro
- Prenez le stylo lumière
- Sortez de la boutique micro
- Montez dans la voiture

- \* Allez à la résidence
- Entrez dans la résidence
- Allez dans la chambre
- Prenez le compact case
- Allez dans le séjour
- Utilisez le compact case avec le rayon laser
- Ouvrez le coffre
- Prenez la clef de la porte
- Montez dans la voiture

- \* Allez Sandbar Restaurant
- Entrez dans le restaurant
- Prenez la canne à pêche
- Ouvrez la caisse
- Prenez le trousseau de clés dans la caisse
- Sortez du restaurant
- Montez dans la voiture
- Allez chez William Bypass
- Utilisez le trousseau de clés dans la boîte de contrôle
- Vous faites tomber le bateau
- Montez dans la voiture

- \* Allez au Kiosque d'Edward
- Utilisez la clé de la porte pour ouvrir
- Prenez le téléphone portable
- Désassemblez le téléphone portable
- Mettez les piles Duracell dans le téléphone portable
- Posez le téléphone portable sur le support du téléphone
- Sortez du Magasin
- Réentrez dans le magasin

- Prenez le téléphone portable
- Désassemblez le téléphone portable
- Sortez du magasin
- Allez dans l'allée
- Parlez à l'ermite :
- Qui êtes-vous?
- Je suis Rex Nebular, dieu de la galaxie
- Que faites-vous ici?
- Pourquoi n'y a-t-il pas de femmes dans les alentours?
- Les femmes ne pouvaient pas juste utiliser le benderthing.
- Guerre ? De quelle guerre parlez-vous ?
- Je crois que les femmes ont gagné. Comment ont-elles fait ?
- Qu'est-ce que la ville a fait avec tout ceci ?
- Connaissez-vous quelque chose à propos d'un vase ?
- Que faites-vous ici?
- Comment vous déplacez-vous. Tout est fermé
- Pensez-vous que je pourrai obtenir cette carte d'identification
- Prenez ces piles
- Il vous donne une fausse carte
- Montez dans la voiture

- \* Allez à Sledge Mall
- Mettez la fausse carte dans le lecteur
- Vous voilà sur un pont
- Désassemblez la canne à pêche
- Attachez le fil de pêche au crochet
- Allez à droite
- Prenez la carte d'identification (dans le squelette)
- Allez à gauche
- Allez à l'ascenseur
- Montez dans la voiture
- Allez Au restaurant Sandbar
- Prenez le fil de pêche
- Attachez le fil au bateau
- Montez dans la voiture
- \* Allez dans la Ville Sécurité
- Mettez ma carte d'identification dans le lecteur
- Prenez les détonateurs

- Sortez
- Montez dans la voiture
- Allez à la fenêtre sur Mer Nord
- Attachez les détonateurs à la charge case
- Mettez le minuteur sur les bombes
- Posez la bombe à retardement sur le rebord
- Montez dans la voiture
- Allez à Sledge Mall
- Mettez la carte dans le lecteur
- Prenez le fil de pêche
- Montez dans le bateau
- Mettez la bombe dans le poulet
- Lancez le poulet au monstre
- Allez au nord
- Prenez la bouteille
- Remplissez la bouteille à moitié
- Allez au nord
- Entrez dans la salle du vase
- Posez la bouteille sur le piédestal
- Entrez dans le téléporteur
- Composez le numéro D

## WATERGOLF

- Allez au panneau
- Poussez le départ temps pad II
- Poussez la télécommande pad II
- Allez à l'est
- Allez au vaisseau détruit
- Prenez la télécommande tombée de l'arbre
- Allez à l'est
- Allez au vaisseau
- Montez dans le vaisseau
- Regardez le panneau de service
- Installez le module du bouclier
- Installez le module de cible
- Sortez du panneau
- Mettez le polycement sur la tigeure
- Activez la télécommande
- Tirez la commande des gaz

Remerciements à Stéphanie Romagne

Michel Houn

# SHERLOCK HOLMES

Avant de commencer à vous délivrer des maux de tête que vous subissez depuis quelques temps, je précise qu'un minimum d'actions doivent être accompli de votre propre chef comme par exemple examiner tous les lieux et les objets. Lors des dialogues, je vous conseille vivement d'insister et de reparler à une même personne après toute nouvelle action. A chaque fois que vous aurez un nouvel objet dans votre inventaire, examinez-le. Enfin, quelque soit l'écran, il est primordial de discuter avec votre compère Watson après chaque dialogue avec un autre personnage ou après une action. Allez c'est parti !

## BAKER STREET

- \*Intérieur : — Prenez la partition
- \*Extérieur : — Parlez à Jonas ou à Wiggins

## ALLEY

- \*Extérieur :
  - Prenez les mégots
  - Prenez la barre de fer
  - Parlez à l'inspecteur Lestrade
  - Parlez à l'agent
  - Examinez le cadavre, les abrasions et les éraflures
  - Examinez les coups de couteau
  - Examinez le résidu de poudre blanche
  - Prenez le résidu de poudre blanche
  - Parlez à Lestrade
- \*Intérieur :
  - Prenez le flacon de parfum
  - Prenez la carte sur le pot de fleur
  - Prenez une fleur
  - Prenez le ressort sous l'armoire
  - Parlez à Watson
  - Parlez à Carruthers

- Donnez le ressort à Carruthers

## SARAH CARRIWAY'S DAT

- Prenez le parapluie
- Prenez la clé
- Regardez le panier à linge
- Bougez le sweat
- Examinez le sweat

## BAKER STREET

- \*Intérieur :
  - Utilisez la fleur sur le laboratoire
  - Utilisez la lampe à alcool
  - Utilisez la fleur sur le microscope
  - Utilisez la fleur sur le tube à essai (ressortez)
  - Utilisez la poudre blanche sur le laboratoire
  - Utilisez la poudre blanche dans le tube à essai
  - Utilisez la lampe à alcool
  - Utilisez la poudre blanche dans le tube à essai
- \*Extérieur :
  - Parlez à Wiggins (demandez-lui de trouver l'origine de la fleur)

- Donnez-lui la fleur

## BELLE CROISSANCE

- Parlez à Belle (1-2-3-3-1)
- Demandez le parfum "Côte d'Azur"
- Parlez à la femme de ménage

## SOUTH KENSINGTON FIELD

- Parlez au joueur sur le banc
- Parlez au gosse
- Parlez au coach

## BAKER STREET

- \*Extérieur : — Parlez à Wiggins

## COVENT GARDEN

- \*Extérieur :
  - Parlez à fleuriste
  - Donnez la carte à la fleuriste
  - Prenez le panier à fleurs sur le tonneau
  - Utilisez le panier sur le tonneau

## SOUTHWARK MORGUE

- Parlez au coronar
- Examinez les objets de Sarah
- Parlez à l'inspecteur Gregson

## SCOTLAND YARD

- Parlez à l'aveugle
- Parlez à l'agent

## SOUTHWARK MORGUE

- Parlez à Gregson
- => Retour automatique à Scotland Yard

## SCOTLAND YARD

- \*Extérieur :
  - Parlez à l'agent
  - Entrez
- \*Intérieur :
  - Parlez à l'officier
- \*Extérieur :
  - Parlez à l'aveugle
- \*Intérieur :

- Parlez à l'officier
- Parlez à Lestrade
- Parlez à l'officier

## SOUTHWARK MORGUE

- Parlez au coronar (demandez les affaires de Sarah)
- Prenez la clé

## ALLEY

- \*Extérieur :
  - Utilisez la grande clé sur la porte
- \*Intérieur :
  - Utilisez la clé en cuivre sur la commode
  - Examinez les tiroirs
  - Prenez les tickets dans les tiroirs du haut

## CHANCERY OPERA HOUSE

- \*Entrée :
    - Parlez au manager
    - Parlez au groom de gauche
    - Donnez-lui les tickets
    - Parlez au groom de droite
  - \*Au balcon :
    - Donnez les tickets à la vieille
    - Parlez à la vieille
  - \*Entrée :
    - Parlez au manager
    - Donnez la note (que la vieille vous a donné) au manager
  - \*Loge d'Anna :
    - Parlez au manager
    - Examinez tout
  - \*Entrée :
    - Parlez au manager
  - \*Loge d'Anna :
    - Parlez à Watson
    - Ouvrez les tiroirs
    - Prenez le trousseau de clés dans le tiroir du milieu
    - Refermez le tiroir
- parce que
- ## SOUTH KENSINGTON FIELD
- Parlez au coach
  - Parlez à James

— Donnez-lui flacon de parfum

## EATON DORMITORY

— Parlez à James

## BAKER STREET

— Parlez à Jonas  
— Parlez à Wiggins

## EATON DORMITORY

— Parlez à James  
— Donnez-lui le journal  
— Parlez à James

## LOVELY GARDEN

\* Dans le pub :  
— Prenez la fléchette sur la cible  
— Prenez la plume  
— Parlez au tenancier (Insister)  
— Parlez à l'ivrogne debout  
— Jouez aux fléchettes avec lui  
— Parlez au vieux en bleu à droite  
— Jouez aux fléchettes avec lui  
— Parlez à l'ivrogne en rouge à droite  
— Jouez aux fléchettes avec lui  
— Parlez au tenancier  
— Jouez aux fléchettes avec lui  
— Parlez au tenancier

## SAINT BERNARD'S PUBLIC HOUSE

— Parlez à Nobby  
— Parlez à Jack (Insister)  
— Parlez au spectateur  
— Parlez au barman et demandez de la bière  
— Parlez à Jack (Insister)

## ANTONIO CARUSO'S FLAT

— Parlez à Antonio  
— Regardez la photo

## BRADLEY'S TOBACCO SHOP

— Parlez au magasinier  
— Bougez les caisses (il ne veut pas)

— Parlez au magasinier  
— Bougez les caisses (empruntez-les)  
— Montez dessus  
— Regardez la tête de cerf  
— Bougez la tête de cerf

## OXFORD TAXIDERMIST

— Parlez à Lars  
— Prenez le tablier  
— Prenez le scalpel  
— Parlez à Watson  
— Parlez à Lars  
— Parlez à Watson

## OLD SHERMAN'S

— Parlez à Sherman  
— Utilisez la laisse sur le chien  
— Prendre la corde contre le mur  
— Ouvrez la porte  
— Prenez le marteau  
— Bougez le tonneau  
— Montez sur le tonneau  
— Prenez le seau  
— Bougez le tonneau  
— Prenez le chiffon  
— Utilisez le seau dans la Tamise  
— Utilisez le chiffon dans le seau  
— Utilisez le seau mouillé sur la fenêtre  
— Examinez la fenêtre  
— Utilisez le marteau sur la porte => Scène automatique

## BAKER STREET

\* Extérieur :  
— Parlez à Wiggins (demandez-lui le gyroscope)

## PICNIC SITE

— Utilisez le gyroscope sur le garçon solitaire  
— Donnez lui le gyroscope  
— Prenez la casquette  
— Examinez la casquette

## ADDINGTON'S EQUESTRIAN SHOP

— Parlez au vendeur

— Parlez à Watson  
— Examinez les boucliers

## LORD BRUMWELL'S MANSION

\* Extérieur :  
— Bougez la sonnette  
\* Entrée :  
— Examinez les mégots  
— Examinez le cendrier  
— Examinez le vase  
\* Dans le bureau :  
— Parlez à Lady Brumwell

## MATTINGTON STREET CHEMIST

— Examinez les potions  
— Parlez au vieux et achetez toutes les potions  
— Parlez à Richard

## SCOTLAND YARD

\* Intérieur :  
— Parlez à l'officier et demandez-lui un passe

## BOW STREET DWYCE COURT

— Donnez le passe au gardien  
— Parlez à Blackwood

## ANNA CARROWAY'S FLAT

\* Extérieur :  
— Utilisez la sonnette  
— Utilisez le crousseau de clés sur la porte  
\* Entrée :  
— Prenez les deux calling card dans le cendrier

\* Dans la chambre :  
— Parlez à la femme de ménage

\* Entrée :  
— Bougez le pot de fleur de gauche  
\* Chambre :

— Parlez à la femme de ménage  
— Bougez la statue  
— Prenez le livre sur le socle  
— Ouvrez le tiroir de la boîte à musique  
— Ouvrez la boîte à musique  
— Parlez à Watson

## LAW OFFICE OF MR JACOB FARTHINGTON

— Prenez le snuff box sur la cheminée  
— Ouvrez le globe  
— Parlez à Jacob

## BOW STREET OFFICE COURT

— Donnez le passe au gardien  
— Parlez à Blackwood

## JAMESON'S LIVING AND ELLING

— Parlez à Jameson (Insister)

## ANDREW HALL AND GARDNER DETECTIVE AGENCY

— Parlez à la réceptionniste  
— Parlez à Watson

## THE FRENCH SOCIOLOGICAL GARNET

\* Grille :  
— Parlez à l'agent  
\* A côté du cadavre :  
— Parlez à Gregson  
— Parlez à l'agent  
— Examinez la jambe cassée  
— Examinez les blessures  
— Examinez le cadavre  
— Parlez à Gregson

\* Dans le bureau :  
— Parlez à Hollington

\* Cagay lions :  
— Examinez le sol et l'eau  
— Examinez l'objet brillant  
— Parlez à Watson

## SIMON FINGERT'S FLAT

— Parlez à Simon  
— Examinez les bottes  
— Examinez la peinture  
— Parlez à Simon  
— Parlez à Watson  
— Parlez à Simon

## THE TOMB OF RAULPHIGORE CARPENS

### \*Cage aux lions

- Prenez l'objet au sol
- Examinez l'objet (dans l'inventaire)

### \* Près du corps : - Parlez à Watson

## THE TOMB OF RAULPHIGORE CARPENS RECEPTEUR

- Parlez à la réceptionniste
- Parlez à Watson
- Utilisez la machine à écrire => Scène automatique

## EXPANSION DE LA CAGE DES LIONS

- Donnez le passe au gardien
- Parlez à Hunt

## THE TOMB OF RAULPHIGORE CARPENS RECEPTEUR

### \*Réception :

- Parlez à la réceptionniste

### \*Dans le bureau :

- Parlez à Watson
- Bougez le fauteuil
- Prenez le morceau de papier
- Examinez les livres en bas à droite
- Bougez ces livres
- Examinez le coffre
- Utilisez le papier avec les chiffres sur le coffre
- Prenez le contenu du coffre et examinez-le dans l'inventaire

## LE TOMB OF RAULPHIGORE CARPENS RECEPTEUR

### \*Extérieur :

- Bougez la sonnette

### \*Dans le bureau :

- Parlez à Lady Brumwell

### \*Dans le salon :

- Parlez au Lord
- Parlez à Watson
- Bougez le sabre de droite
- Ouvrez la peinture
- Ouvrez le coffre
- Prenez le contenu (clé)

- Utilisez la clé trouvée sur la porte => Scène automatique

## THE TOMB OF RAULPHIGORE CARPENS

### \*Dans la maison : - Parlez à Watson

## THE TOMB OF RAULPHIGORE CARPENS

- Ouvrez le coffre
- Examinez le coffre
- Utilisez la barre de fer sur le coffre
- Examinez le contenu
- Prenez le document
- Ouvrez le livre
- Prenez la marque page et examinez-le
- Examinez le livre
- Parlez à Watson

## THE TOMB OF RAULPHIGORE CARPENS RECEPTEUR

### - Parlez à Jameson

- Donnez-lui le ticket (marque page)

- Examinez le paquet

- Parlez à Jameson

## THE TOMB OF RAULPHIGORE CARPENS

### \*Chez Ross :

- Parlez à Watson
- Bougez la bougie de gauche
- Utilisez la clé trouvée dans le paquet sur le tiroir
- Prenez la clé en argent
- Utilisez-la sur la boîte derrière la bibliothèque
- Prenez le parchemin

## THE TOMB OF RAULPHIGORE CARPENS

- Donnez le passe au gardien

- Parlez à Hunt

- Parlez à Watson

## THE TOMB OF RAULPHIGORE CARPENS

- Parlez à Watson
- Examinez la fenêtre
- Parlez à Watson
- Utilisez la barre de fer sur la porte => Scène automatique et Happy End

Michel Houng

# SUR 3615 GEN4, TU PEUX :

DIALOGUER AVEC D'AUTRES  
POSSESSEURS DE MICROS  
ET CONSOLES.

POSER TES QUESTIONS  
A LA REDACTION.

OBTENIR LES SOLUTIONS  
DES JEUX D'AVENTURE.

TROUVER DES ASTUCES POUR  
ALLER PLUS LOIN DANS TES  
JEUX FAVORIS.



# THE LEGEND OF KYRANDIA

**Vous êtes bloqué dans ce jeu...**

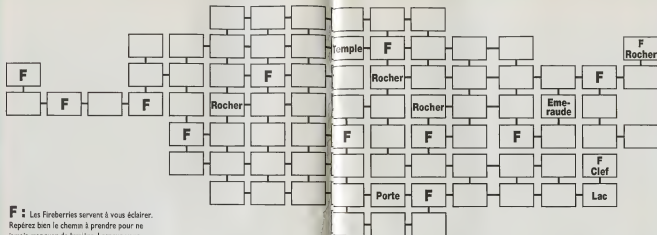
**Michel LY, qui habite Lagny, vous débloque sympathiquement.**

Sur la table, prenez le carnet (grenat) et la lettre. Prenez la scie qui est sous la table et la pomme qui est dans le vase violet. Mangez-la et jetez le trognon dans le même vase. Puis sortez de la maison et l'arbre va vous parler. Ressortez de nouveau. Allez au pool of sorrow (2 fois à droite), et prenez une larme (teardrop) qui tombe. Allez au roosting tree (3 fois à gauche), utilisez la ferme sur l'arbre, cela va le guérir. Ensuite, un garçon va venir vous parler, suivez-le jusqu'à ce qu'il disparaisse, allez en haut et prenez la bille (marble). Si vous trouvez des pierres précieuses par terre, ramassez-les. Allez à la caverne (3 fois en bas et à gauche), parlez à Hermann, donnez-lui la scie et allez au temple (à droite, puis 2 fois en haut, 5 fois à gauche, en haut et à gauche). Parlez à Brynn, lui donner la scie et aller au temple (à droite, puis 2 fois en haut, 3 fois à gauche, en haut et à gauche). Parlez à Brynn, lui donner la lettre, puis la lire. Jetez la lettre, vous n'en aurez plus besoin. Allez au forest altar (sortez, en bas, 5 fois à droite, en haut et à droite), prenez une lavender rose et retournez au temple. Donnez la rose à Brynn qu'elle va transformer en silver rose, prenez-la et retournez au forest altar. Là, placez la bille (marble) à côté des deux autres, mettez la silver rose sur l'altar et vous aurez la royal amulet. Allez à la caverne, Hermann a réparé le pont,

traversez et vous arrivez à la forêt de Timbermist. Allez chez Darm (2 fois à gauche), lui parler. Sortez, allez au nid d'oiseau (bird's nest; en bas et à droite), ramassez le walnut, ramassez le pinecone (en bas, 2 fois à gauche), allez au grove of oaks (à gauche, en haut), mettez les 3 graines que vous avez ramassées dans le trou. Une plante va pousser et elle va vous donner le pouvoir de guérir (pierre jaune de l'amulette), ramassez la plume. Retournez chez Darm, lui donner la plume, il va vous écrire un magic scroll (c'est un sort qui permet de faire de la glace). Allez au bubbling spring (2 fois en bas, 2 fois à droite), cueillez une tulipe et ramassez la sunstone qui est dans la rivière. Allez au marble altar (2 fois à gauche, en haut et à gauche), utilisez la sunstone sur le golden dish (l'assiette en or). Utilisez les pierres que vous avez ramassées sur l'assiette jusqu'à ce que vous trouviez les trois pierres qui correspondent (la solution est différente à chaque partie). Si vous n'avez plus de pierres, allez en ramasser dans la forêt. Après avoir placé les bonnes pierres, l'assiette se transforme en flûte, prenez la et retournez chez Darm. Il vous donnera des instructions pour la suite du jeu. Allez au serpent's grotto (3 fois en bas, 2 fois à droite, en bas et à droite), entrez dans la grotte. C'est là que vous rencontrerez Malcom. Il va vous jeter un courroux, qui va se planter sur l'arbre, prenez-le. Ensuite il va boucher l'entrée de la grotte, utilisez la flûte pour briser la glace. Entrez dans la grotte (voir plan). Les firebermies servent à vous éclairer pendant votre mouvement. Allez à la cavern of twilight, ramassez la pièce d'or

(gold coin) et la pierre (heavy rock). Ramassez les 4 autres pierres. Allez au treacherous crossing, utilisez les 5 pierres sur le plateau, cela va ouvrir la porte. Allez au puits (ancient well), et y jeter la pièce d'or. Vous aurez en échange une moonstone. Allez au pantheon of moonlight et placez la moonstone dans le trou. La pierre violette de l'amulette va s'allumer, appuyez dessus et allez au subterreanean, volcanic river. Utilisez le parchemin (scroll) sur Brandon (vous), la rivière va se transformer en glace, traversez et ramassez la clé (iron key). Transformez-vous de nouveau, allez au chasm of everfall et sortez du labyrinthe. Ramassez la pomme et dirigez-vous vers la droite. Une branche va vous tomber dessus, et vous voilà chez Zanthia. Prenez le flacon, sortez et allez à la fontaine enchantée (2 fois à gauche). Pour retrouver la boule de cristal (crystal ball), il faut aller 2 fois à gauche, 2 fois en bas, à gauche, 2 fois en haut, et éteignez le feu avec le parchemin. Retournez à la fontaine et remettez la boule à sa place. Remplissez le flacon d'eau, buvez l'eau, la pierre bleue de l'amulette va apparaître. Remplissez le flacon et retournez chez Zanthia. Donnez le flacon. Pour les blueberries, allez au cascading waterfall (sortez, 4 fois à gauche, 2 fois en bas, à gauche, en haut, 3 fois à gauche et en haut). Retournez chez Zanthia, mais hélas elle a disparu. Soulevez le tapis et entrez dans le passage secret. Là, allez au legion tropical (2 fois en haut, 3 fois à droite et en haut), cueillez une orchidée rouge et retournez chez Zanthia. Il vous faut ensuite une pierre précieuse bleue, jaune et rouge pour faire les potions. Ramassez-les dans la forêt et revenez. Mettez la tulipe et une pierre jaune dans le chaudron. Remplissez un flacon de potion jaune (pour avoir des facons, sortez de la maison puis rentrez). Mettez l'orchidée et une pierre rouge dans le chaudron et remplissez 2 flacons. Faites de même avec des blueberries et une pierre bleue, remplissez 1 flacon de potion bleue. Empruntez le passage secret. Allez au crystals of alchemy (2 fois en bas, à droite, 2 fois en bas, à

gauche et en haut), placez une potion rouge et une jaune dans les deux emplacements prévus, vous aurez alors une nouvelle potion orange. Faites de même avec une potion rouge et une bleue pour en obtenir une violette. Ensuite il faut récupérer le chalice royal. Pour cela allez à la fontaine, puis en bas et à gauche, cliquez sur la pierre bleue de l'amulette. Le chalice va être désenchanté mais un lutin va vous la voler. Allez et buvez la potion violette. Donnez lui la pomme et il vous dira où est le chalice. Sortez et récupérez le chalice. Ensuite, allez au legion, cueillez encore une orchidée et buvez la potion orange. Une fois arrivé, dirigez-vous vers la tombe de vos parents (misty grave) et déposez l'orchidée sur la tombe. Votre mère va vous donner le pouvoir de vous rendre invisible (pierre rouge de l'amulette). Dirigez-vous vers les portes du château. Rendez-vous invisible (pierre rouge de l'amulette). Dirigez-vous vers les portes du château. Rendez-vous invisible et utilisez la clé dans la serrure. Entrez. Allez dans la cuisine du château et ramassez le sceptre royal (à droite, près du tonneau). Allez dans la bibliothèque, cliquez sur la statue et vous voilà dans un passage secret. Allez 2 fois à gauche, 2 fois en haut, à gauche, en haut et à droite. Pour désactiver la barrière, cliquez sur la pierre bleue de l'amulette. Allez en haut et à droite, soulevez la dalle et prenez la clé d'or. Retournez à la bibliothèque. Vous remarquerez qu'il y a une couronne dans la cheminée. Pour pouvoir la prendre, tirez les livres dont les initiales font O.P.E.N. (open !). Montez, allez dans la chambre à coucher, mais Hermann vous empêche de rentrer. Cliquez sur la pierre jaune de l'amulette, cela va l'endormir, rentrez. Prenez le marteau et jouez les notes DO, FA, MI, RE, le tableau va s'ouvrir, prenez la deuxième clé d'or. Descendez et utilisez les deux clés sur la porte (en face de la table). La porte s'ouvre, rentrez. Placez la couronne au centre, le sceptre à gauche et le chalice à droite. Une autre porte s'ouvre, y entrer. Rendez-vous invisible et placez-vous devant un miroir. Malcom va... Vous allez bien le découvrir tout seul.



**F :** Les Fireberries servent à vous éclairer. Repérez bien le chemin à prendre pour ne jamais manquer de lumière. Lorsque vous aurez le sort de Will-o-wisp, le problème de la lumière ne se posera même plus. Le cinquième rocher se trouve caché...

**VOUS AVEZ TERMINE DES JEUX D'AVENTURE ?  
VOUS CONNAISSEZ DES TRUCS & ASTUCES ?  
DEVENEZ UN HEROS DU GUIDE PRATIQUE GEN4 EN AIDANT  
LE BIDOUILLEUR MALADE, L'AVENTURIER FOU.  
ENVOYEZ VOS SOLUTIONS A :**

**GENERATION 4  
GUIDE PRATIQUE GEN4  
19 RUE H. MOREAU  
75018 PARIS**

**DANS LE PROCHAIN NUMERO DE GENERATION 4...**

**UN GUIDE PRATIQUE PLEIN DE PETITES ANNONCES, DE  
SOLUCES EXCLUSIVES, DE TRUCS & ASTUCES PAR  
CENTAINES... MAIS AUSSI  
LES PREMIERES FICHES GEN4 A COLLECTIONNER  
+ EN CADEAU LA BOITE A FICHE**

**COMMENCEZ BIEN 93 AVEC GENERATION 4 N 51**

# ECOQUEST

## LE DÉTACHÉ

Prendre la bouteille de détergent et le chiffon qui se trouvent près de l'oiseau. Mettre du détergent sur le chiffon puis nettoyer l'oiseau qui est enduit de pétrole. Prendre le flacon de produit expérimental et en mettre dans l'aquarium. Prendre la bouteille d'eau à côté de la cage, la mettre sur la cage et regarder le hamster danser. Regarder le tableau pour savoir comment placer un signal en mer (faire venir Adam en bas de l'écran vers le mur pour qu'il vous arrose avec son pistolet à eau, si c'est possible...). Prendre la carte de membre et l'enveloppe sur la chaise, puis le sac à côté de la caisse pour y mettre des ordures. Prendre la bouteille vide de soda sur le coin du bureau. Regarder l'écran de l'ordinateur deux fois (la deuxième fois vous y verrez la première image de King Quest V). Allez à la porte du fond et faire le code 9371 pour entrer dans le bassin où se trouve un dauphin.

## FAIRE AMIS AVEC LE DAUPHIN

Regarder le tableau pour connaître les instructions du père d'Adam. Prendre le frisbee sur le meuble. Ouvrir le meuble et prendre le matériel de plongée. Parler au dauphin et ensuite lui donner un poisson (dans le sceau) jusqu'à ce qu'il n'ait plus faim. Ensuite, allez dans l'eau pour jouer avec lui. S'accrocher à son aileron pour une balade. Ensuite lui lancer le frisbee jusqu'à ce qu'il ne vous le redonne plus (vous verrez le dauphin parler et voler, si c'est possible...). Appuyer sur la cage de protection de gauche des pompes à eau. Ensuite, basculez la manette au bord de la grille pour ouvrir la porte du bassin vers la mer. Le dauphin est libre et peut ainsi partir en mer.

## PRENDRE AVEC LE DAUPHIN UN PETIT PÂQUET

Attendre le retour du dauphin, enfiler les palmes pour l'accompagner en mer afin de l'aider. En mer, nager tout droit jusqu'à un paquebot. Prendre le flacon vide au milieu des détritus et ensuite mettre les détritus dans le sac à ordures. Nager vers la gauche. Mettre les bouteilles de plongée et plonger avec le dauphin. En plongée : Suivre les grandes feuilles vertes (descendre tout droit, tout droit, à droite puis en bas à gauche) et vous arrivez à ELURIA, le royaume du dauphin DELPHINUS.

## PRENDRE LA PREMIÈRE ORLÈNE

Prendre la cage et ramasser les huit ordures. Nager vers le temple au fond à droite. Une fois à l'intérieur, prendre le coquillage sur la colonne, faire le puzzle sur le mur à gauche et ressortir du temple. Nager vers la statue de Poséidon, donner le coquillage à la servante, prendre le trident. Retourner au temple et utiliser le trident sur les trois yeux du mur ce qui fera apparaître l'Oracle. Parler à l'Oracle. Celui-ci va – vous poser des questions dont les réponses sont dans l'ordre : l'homme, le poisson et le cœur. Sortir du temple. Aller dans le temple du milieu. Parler au masque et ensuite faire tourner chaque partie des trois colonnes de gauche pour qu'elle se place comme celle de droite. Une fois les trois colonnes de gauches identiques à celles de droite, le masque s'ouvre. Parler au bernard – l'ermite (le Great Senator) qui l'occupe. Sortir du temple. Nager à gauche vers le parc avec la statue au milieu. Prendre le flacon de produit expérimental et en mettre sur la statue pour la nettoyer. Parler ensuite au homard qui vous donnera un tube de

pommade cicatrisante. Prendre le coquillage tout gras qui vient de tomber. Nager vers le haut vers les entrées des maisons de poissons. Prendre le chiffon blanc et ramasser les huit ordures. Nettoyer le coquillage à l'aide du chiffon. Nager vers la droite et aller au temple du milieu. Donner le coquillage au bernard l'ermite qui vous donnera une étoile. Sortir du temple et regarder la séquence. Nager vers le haut à gauche vers les maisons. Donner l'étoile au gardien qui vous autorise à entrer dans les maisons. Pousser le sac en plastique avec le poisson dedans. Vous vous retrouverez dans la maison du poisson clown. Aidez l'a sortir du sac et en récompense, il vous donnera des oursins. Ramassez le sac transparent avec le sac à ordures. Sortez. Allez dans la première maison en bas à gauche. Parlez au poisson qui vous explique qu'il ne peut plus manger. Mettre un oursin sur la plante rouge de droite. L'oursin va enlever les algues et le poisson pourra se nourrir. En récompense, il vous donne une dent de requin coupante comme un rasoir. Sortir. Allez dans la maison de droite de la deuxième rangée. Parlez au poisson Narval. Coupez le plastique à l'aide de la dent de requin et en récompense, il vous donnera une pince en arête de poisson. Ramassez le plastique avec le sac à ordures. Sortir. Allez dans la maison du gardien (celle du milieu en bas). Parlez au gardien et ensuite le suivre en surface. Parlez au marin sur le bateau. Mettre les 4 vis sur

la cage et mettre celle-ci sur l'hélice du bateau. Après être redescendu, prendre la pompe rouge et ramassez les deux autres ordures. Allez dans la maison en haut à gauche. Ramassez la bouteille avec le sac à ordures. Allez à la fenêtre et utilisez la pompe pour changer l'eau de la pièce. En récompense, le poisson vous donnera une épine empoisonnée de poisson. Sortir et suivre le gardien puis regardez la séquence. Dans le temple de l'Oracle, utilisez le trident pour le faire apparaître et montrer lui le masque en or. Il vous donnera le parchemin de la prophétie. Sortir du temple.

## LES SAUVAGES DU NORD

Nager vers le bas de l'écran, puis vers la droite. Prendre le miroir et ensuite ramasser les quatre ordures à l'aide du sac à ordures. Nager vers la droite et ensuite dans la grotte en haut à gauche. Ouvrir le coffre pour libérer le crabe. Enlever l'épée qui retient la clef. Descendre dans l'eau pour reprendre la clef qui est tombée. Ensuite suivre le poisson qui a avalé la clef. Mais lui aussi se fait manger par une anémone de mer. Nager vers l'endroit où se trouve le sous-marin. Prendre le leur à poisson sur le piler et retourner vers l'anémone. Donnez lui le leur et récupérez la clef. Nager vers la droite et essayez de prendre le cible

**C'est Noël ! Vous avez plein de nouveaux jeux, mais vous êtes bloqué à tel ou tel endroit ? 3615 Gen4 est là pour vous sauver ! Des solutions, des trucs et astuces et le dialogue en direct pour poser des questions aux membres de la rédaction. Ouauuuuhhh !**

dans la petite grotte, mais une preuve le retient. Montrez le manoir à la pieuvre qui s'enfure. Prendre le câble. Nagez vers le haut un peu à droite et délivrez le homard pris dans le filet à l'aide de la dent de requin. Nagez vers le bas. Posez le flacon vide sur la pieuvre. Nagez vers la grosse éponge à gauche. Adam va se cacher à l'intérieur de celle-ci et la pieuvre ouvrira le flacon. Prendre ensuite le flacon ouvert. Nagez vers la gauche jusqu'à la tête de statue. Mettre le flacon devant l'oreille et le poisson lumineux viendra se mettre dedans. Nagez vers la droite jusqu'au sous-marin. Utilisez le trident pour ouvrir le réservoir du W.C. et prendre le ballon à l'intérieur. Ouvrir la boîte derrière les deux sièges du sous-marin et prendre à l'intérieur le marteau et la soie (zut! Le manche du marteau se désintègre...). Nagez vers la droite et entrez dans la grotte. Utilisez le flacon lumineux. Ensuite, tirez les pierres en haut à droite jusqu'à ce qu'un point lumineux apparaisse (juste sous le trou). Regardez le point lumineux. Utilisez la clef sur la boîte (zut! c'est rouillé!). Utilisez le chiffon (qui a servi à nettoyer le coquillage gras) sur la serrure et ensuite la clef pourra ouvrir la boîte. Prendre le scaphandre qui est dedans et admirer l'horreur. Mettre l'émetteur sur le ballon, le ballon sur le câble et attacher l'ensemble sur le fût à la tête de mort. Regardez la séquence.

## TRAVAILLEZ VOS ABILITÉS

Sortir de la grotte par le fond. Ouvrir la porte de la cabine du bateau (zut! elle est bloquée!). Utilisez le trident pour l'ouvrir et regardez la séquence (Petit conseil, utilisez la dent de requin pour vous délivrer du filet!). Utilisez à nouveau le trident pour ouvrir la porte. Entrez dans la cabine et ensuite, nagez vers le haut en suivant le câble du harpon. Parlez à la balène. Nagez vers le bas pour apercevoir la balène entière. Lorsqu'elle ouvre la bouche, nagez vers l'intérieur de la balène. Coupez le bout du harpon avec la scie. Ressortir de la balène. Tirer sur le harpon. Utilisez le tube de pommade pour soigner la balène et regarder la séquence. Lorsque la raie est sortie de la grotte, nagez à l'intérieur et délivrez le dauphin à l'aide de la dent de requin. Nagez à l'extérieur de la grotte. Prendre l'épave de poisson empoisonnée et piquer la raie. Admirez la scène finale.

**CREDITS :** Nous tenons à remercier les nombreux lecteurs qui nous envoient leurs solutions sur ce jeu : Alain LEMAIRE (BILLOM), Serge Hümpich (VIROFLAY), Mr BARONVILLE (MONS, Belgique)...

**Envoyez-nous vos solutions, vos bidouilles, vos trucs et astuces à la rédaction, avec vos coordonnées. Vous avez des remarques, des conseils ou des critiques à faire sur le magazine : le courrier des lecteurs est là pour vous. Défoulez-vous !**

# FASCINATION

## 11 LE MANOIR

Prenez la mallette et tapez le code "AARGH". Puis prenez la brosse à dents, l'adaptateur se trouvant dans le tiroir et branchez-le à la prise située en bas à gauche de l'écran, cliquez sur la prise de la brosse et branchez la sur l'adaptateur, mettez en position 110 volts et allumez-la : une cavité s'ouvre, l'ampoule est là. La prendre et la cacher dans le bac à glaçons situé dans le frigo. Prenez le pot à eau et remplissez le bac. Débranchez la brosse, enlevez l'adaptateur et branchez la prise du frigo. Aller dans le hall.

## 12 LE MANOIR

Prenez le cendrier et gardez le jeton dans l'inventaire, puis prenez le porte-clé et montrez-le à la réceptionniste, elle vous donnera une clé, gardez-la dans votre inventaire. Prenez la "news" sur la pile de journaux et mettez-le dans votre inventaire. Prenez le deuxième journal et gardez le numéro de "Lou Dale" dans le coin déchiré que vous trouverez en cliquant sur les photos. Puis prenez le dernier livre et relevez le numéro de Miller qui est votre patron. Remontez dans la chambre et téléphonez-lui. Il vous donnera le code de son immeuble et partez : le téléphone sonne et votre petit copain vous attend à la piscine.

## 13 LE MANOIR

Prenez le chapeau du bar et donnez-le à Prisca et appuyez dessus. Prenez la lampe et gardez-la dans votre inventaire.

Entrez dans la cabine et avec la clé de la piscine, ouvrez le casier, prenez le walkman et à l'aide du jeton, ouvrez le compartiment des piles. Prenez la pile. Sortez.

Appuyez sur l'interrupteur que dissimulait le chapeau et cliquez sur la petite étoile de la piscine et gardez le pendentif dans l'inventaire. Demandez au barman un café et prenez un sucre pour votre inventaire. Allez vers le Q.U.L.

## 14 LE MANOIR

Cliquez sur le drapeau des USA et tapez le code donné en phase 2. Une fois ceci fait, allez vers le porte-manteau, un chien arrive, donnez le sucre et prenez la clé du cabli. Allez vers la rue et téléphonez à l'aide du jeton à votre patron. Il vous donnera un code, notez-le. Allez dans le parking, ouvrez le cabli à l'aide de la clé et entrez. Utilisez la lampe et fermez le crochet de droite. Cliquez sur la poche de la blouse et prenez les clés. Sortez et ouvrez la voiture à côté du clochard avec les clés, puis demandez au clochard et donnez un coup de pied dans la roue. Une fois dans la voiture, prenez la carte d'accès se trouvant sur le furet et cliquez le digicode situé au dessus du clochard, introduisez-y la carte et tapez le code que votre patron vous a donné au téléphone.

## 15 LE MANOIR

Appuyez sur le sein de la femme et la lampe s'allume. Prendre la pochette en soie située dans le revers de la veste et cliquez dessus jusqu'à ce qu'il y apparaisse une cassette. Éteignez la lumière.

et prenez la cassette et positionnez-la de telle sorte que l'angle en haut à droite de la cassette touche l'angle en bas à gauche du socle de la statue et cliquez.

Allumez la lumière. Allez vers la lingerie.

#### Étape 14

Cliquez sur la culotte et allez dans la première cabine de garage. Sortez.

Entrez dans la deuxième, prenez les chaussures et sortez.

Entrez dans la troisième et cliquez sur la porte et reclicquez encore une fois.

Prenez la sonnette et cliquez jusqu'à ce qu'elle s'ouvre entièrement.

Cliquez sur la main de l'homme et prenez la clé.

Cliquez sur la caisse en bas à gauche de l'écran et ouvrez le cadenas. Prenez vos chaussures et ouvrez la barre.

Prenez l'étiquette magnétique et appliquez-la sur le coffre. Appuyez sur la molette et tapez un D, tour de molette, un O, tour de molette, un C.

Allez sur le répondeur, rembobinez, effacez.

Prenez les outils à côté du répondeur et sélectionnez le scalpel que vous mettrez dans votre inventaire.

Allez sur la poche de la blouse et gardez le masque, puis réappuyez et ouvrez le placard à l'aide de la clé.

Sélectionnez les documents et après avoir appuyé deux fois sur les photos, effacez-les et gardez-en une.

Cliquez sur le bocal et avec les chaussures à talons aiguilles, cassez-le pour prendre des ampoules que vous garderez avec vous.

#### Étape 15

Montez dans votre chambre: prenez les chocolats et le pin's situé dans le tapis.

Regardez si l'ampoule est toujours à sa place, puis téléphonez à l'accueil (numéro: 0) et descendez.

Répondre aux questions dans l'ordre suivant: 2, 2, 1, 2, 1.

Relevez le petit bout de papier situé entre la table et le fauteuil du bas, c'est la fin du numéro de Lou Dale.

Prenez la "news" sur la pile de journaux.

Remontez et téléphonez-lui.

Allez dans son atelier.

#### Étape 16

Cliquez sur la voiture et l'essuie-glace et gardez le billet. Puis cliquez la partie de service, sur la poubelle et gardez la "news". Prenez la photo, glissez-la sous la porte et sélectionnez le scalpel pour l'enfoncer dans la serrure.

Retirez la photo et ouvrez tous les placards, allumez l'eau puis prenez le torchon dans le deuxième placard et mouillez-le avant de le mettre sur le crochet.

Prenez la bassine, mettez votre masque, et versez-y la soude (deuxième placard en bas), l'eau de javel (premier placard en haut) et la lessive.

Cliquez une fois sur le passe-plat, attendez que l'homme parte et ouvrez-le entièrement, mettez-y la cuvette et appliquez le torchon mouillé sur la fente du passe-plat.

Prenez la chevalière, puis la "news" à côté des poubelles. Prenez le pin's, et voyez Edouardo qui vous dira que cela ne suffit pas. Donnez-lui les 10 dollars. Ensuite, répondez dans l'ordre: 2, 2, 2, 1, 2, 1.

Utilisez les chocolats sur Kenneth, prenez-lui son pendentif et accrochez-le au vôtre.

Cliquez sur la fesse droite ainsi que sur sa main pour lui prendre sa bague et entrez dans le salon. Allez sur le coquillage, prenez le plancton, versez-lui en dessus, et prenez l'époussette à côté de la chaise ainsi que la perle et mettez-la dans l'oeil de l'indien après avoir enlevé le bandeau, cliquez sur

le perroquet jusqu'à ce qu'il fume un cigare. Prenez-le et mettez-le dans la bouche de l'indien. Un rayon apparaît. Cherchez un panneau à côté de l'orifice (statue en face de l'indien), cliquez-le. Prenez le poignon que vous emboîterez avec le panneau, un passage s'ouvre. Répondez aux questions dans l'ordre: 2, 2, 2, 1, 2, 1.

Cliquez sur la poubelle, fermez-la, rouvrez-la et prenez la seringue.

Prenez le bocal en haut à gauche et faites sauter le couvercle, remplissez la seringue de formol.

Cliquez sur le carreau cassé et prenez le vaporisateur, allez au salon et prenez la "news", notez la date et gardez-le.

Utilisez la lampe sur le microscope et notez le

code qui sera transformé en notes de musiques, sachant qu'A=1a.

S'il y a un point sur la lettre, cela correspond à un dièse.

Cliquez le tableau "songe d'une nudité", et cherchez le dièse.

Prenez la roue et cherchez deux mois avant la date du journal le signe du zodiaque correspondant, jouez le morceau en appuyant en bas à droite de la roue sur l'interrupteur et en appuyant sur l'orgue.

Une porte s'ouvre et vous voilà emprisonné.

Prenez les journaux, mettez-les sur la table, prenez le briquet dans la poche du mort et mettez le feu, un court-circuit va ouvrir la porte et vous êtes libre.

**LE MOIS PROCHAIN, DANS GÉNÉRATION 4, LES SOLUTIONS DE CURSE OF ENCHANTIA (CORE DESIGN), WEEN OF PROPHECY (COKTEL VISION), WILLY BEAMISH (DYNAMIX) ET BEIN D'AUTRES JEUX D'AVENTURES. MAIS CE N'EST PAS TOUT ! DES TONNES DE BIDOUILLES POUR FINIR DE NOMBREUX NOUVEAUX JEUX ET QUELQUES ANCIENS HITS : CHEAT MODES, CODES AVEC CARTE ACTION REPLAY SUR AMIGA, TRUCS ET ASTUCES AVEC UN ÉDITEUR DE SECTEUR... RIEN NE NOUS FAIT PEUR. LE MOIS PROCHAIN, VOUS AUREZ AUSSI UN ÉNORME DOSSIER SUR FLIGHT SIMULATOR 4 ET SES MULTIPLES SCÉNARIOS ET EXTENSIONS.**

**SUR 3615 GEN4,  
TU PEUX GAGNER**

**UNE SUPER  
NINTENDO**

**UN LECTEUR  
DE CD PORTABLE**

**DES PIN'S  
GENERATON 4**

**3615 GEN4  
TAPE \*QUIZZ**

## LE BIDOUILLER MALADE

Mais une série de bidouilleries pour des jeux, pensez-vous ? Amigo, PC et ST. Mais en attendant un bidouillage, voici des trucs, alors il y a une machine pour les faire. Et puis, si vous envoyez tout un dossier pour vous demander, bien sûr, sur quel jeu et sur quelle machine vous voulez le faire. Vous n'avez pas envie à vous proposer vos propres trouvailles, en direction. Alors vous m'expliquez, et sur quel système vous les avez trouvées.

### ICONS (PSYGNOSIS-AM)

Superbe mais un peu trop dur, vous avez besoin d'un petit coup de main pour finir ce shoot'em up. Tapez FANTASY dans le jeu et vous avez accès alors aux armes (touche 1 à 5) et à tous les niveaux (RETURN vous fait passer au suivant). Ça va être le massacre.

### TEAM 17 (TEAM 17-AM)

Pour accéder aux Cheats modes, branchez-vous sur le terminal du pont 2 et entrez les au message de Log On.

I CAN'T BE ARSED TO PLAY THE FIRSTS LEVELS pour arriver au niveau 3 directement. IS IT TRUE THAT ALIENS SUPPORT MAN LTD. affaiblit les monstres. ALIENS ARE FAGGOTS donne des vies infinies.

### DELPHINE WORLD (DELPHINE SOFTWARE-PC)

Voici une dernière fois pour ceux qui n'ont pas survécu, les codes de ce jeu génial. Attention, ce sont les codes pour PC, LD, HD, CD, CLD, LBKG, XDDJ, KLFB, DDRX, HRTB, BRTO, TFB, TXH, LKJL, LFCK. En attendant ceux de Flashback, voici de quoi vous occuper ! Sus à l'ennemi !

### ELIXIR PROPHETES (TITUS-ST)

Sur l'écran de sélection du joueur tapez HOULQ suivi du chiffre qui correspond au niveau où vous voulez aller. Facile n'est-ce pas ! Ça va rock'en roller à mort !

### RAINBIRD (RAINBIRD-AM/ST)

On ressort les angoisses avec ce fabuleux de stratégie/arcade. Paussez le jeu et tapez THE BEST IS YET TO BE. Maintenant il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le + du clavier numérique (ou presque). Attention au crash cependant !

### MICROPROSE (MICROPROSE-PC)

Pendant le jeu laissez enfoncé le SHIFT et tapez 1234567890QWERTUIOPASDFGHJKL, puis laissez enfoncé ALT et appuyez sur la même série 123456... Toute la carte vous apparaît alors. Il ne reste plus qu'à conquérir, encore et encore ! Quelle vie !

### READY SOFT (READY SOFT-PC)

Pour voir le jeu en entier, tapez simultanément ESCAPE R / N 7. Appuyez alors sur le bouton du joystick. Et voilà, il ne reste plus qu'à admirer le dessin animé. Merci Père Noël.

### NO (OCEAN-AM/PC/ST)

Voici quelques codes pour commencer



directement à une certaine mission. Mission 4 = PYXIS, Mission 5 = FURNAX, Mission 6 = CORVUS. Après c'est presque fini.

#### THE SQUADRON

##### (OCEAN-AM/PC/ST)

Lorsque vous devez entrer votre nom, faites un effort et tapez THE DIDYMEN. Choisissez ensuite le grade de Colonel et faites RETURN.

#### THE TITANS

##### (SPECTRUM HOLOBYTE-AM/PC/ST)

Appuyez sur CTRL X pour faire le plein d'armes. Si vous avez des problèmes pour atterrir, n'oubliez pas que vous pouvez utiliser l'option END MISSION.

#### THE TITANS

##### (RENEGADE-ST)

Sur certaines versions de ce jeu d'arcade des Bitmap Brothers il suffit de taper SORCERY comme mot de passe et vous allez être surpris. Très surpris, même Olivier ne s'en est pas encore remis !

#### THE TITANS

##### (OCEAN-ST)

Tapez SANITYCLAWS/COMINGTOTOWN pour avoir les vies infinies. Voilà, à vous de jouer !

#### THE TITANS

##### (CORE DESIGN-AM)

Lorsque vous choisissez votre musique, mettez-vous sur la fréquence 065,4 pour exploser tous les records des tours ! Au début de la course, appuyez sur P (pour avoir la pause) dès que vous voyez le message GO s'afficher à l'écran. Tapez alors sur P pour enlever la pause et vous avez automatiquement gagné la course. Pour les vrais pilotes, oubliez ce que vous venez de lire ! C'est un ordre !

#### THE TITANS

##### (SYSTEM 3-AM)

Pour passer au niveau correspondant tapez les mots suivants sur le tableau des meilleurs scores. Niv1 = SUSS, niv2 = IMED, niv3 = URTI, niv4 = BASD, niv5 = NOUS, niv6 = RERO.

#### THE TITANS

##### (SIERRA ON LINE-PC)

Tapez sur ALT et X pour passer ces satanées questions au début du jeu. Pour la version VGA, il faut appuyer en même temps sur ALT, CTRL et X. Idem pour Leisure Suit Larry 2 et 3.

#### THE TITANS

##### (TITUS-AM/PC)

Pour le PC : Niv3 = 88D3, niv4 = 8A55, niv6 = 2E2B, niv7 = 523D, niv8 = EE4B, niv10 = 48CC, niv11 = 22D7, niv12 = FF62, niv14 = 80A0, niv15 = 524A. Pour l'Amiga : Niv1 = 2625, niv2 = 8455, niv3 = 2974, niv4 = 4916, niv5 = 1933, niv6 = 0738, niv7 = 2237, niv8 = 564B, niv9 = 6390, niv10 = 8612, niv11 = 4187, niv12 = 1350, niv13 = 9B13, niv14 = 5052, niv15 = 2045.

Sur certaines séries, ces codes peuvent ne pas fonctionner ! Be careful !

#### THE TITANS

##### (VIRGIN-ST)

Appuyez sans arrêt sur F9 durant le jeu pour avoir tout plein de fric. A propos d'argent, si vous n'en avez pas assez, ne vous inquiétez pas, tout le monde en est là.

#### THE TITANS

##### (MAXIS-PC)

Appuyez simultanément sur SHIFT et tapez FUND pour obtenir 10000\$ supplémentaires. Une autre petite astuce consiste à mettre les taxes à 0% pour attirer les gens puis à les remonter soudainement à 20% aux mois de Novembre et Décembre. Juste après avoir collecté les taxes,

recommencez ! Les citoyens si gentils se font alors blouser et ils croient qu'ils n'ont payé aucune taxe.

##### (READY SOFT-PC)

Pendant le jeu appuyez délicatement et amoureusement sur les touches suivantes: DODEMODEXTER. Visualisez alors gentiment le jeu en entier. Peace & Love...

##### (GREMIN-ST)

Lorsque vous entrez votre nom, tapez BIGC ou ODIE ce qui vous permet d'avoir plein d'oselle, de floute, de money...

##### (GREMLIN-ST)

Prenez WONDERLAND comme nom pour concourir et vous gagnerez toutes les courses ou THE SEER pour le joueur numéro 2.

##### (MIRAGE-PC)

Voici la liste des 25 premiers codes sur la version PC, par ordre croissant: DARWIN, ANDIE PANDY, GET A LIFE, CARLOS, HOWIE, MOOBLE, CSL, THE HUMBLE ONE, PIXIE, MILESTONE, WAR WAR WAR, MCKINNON, UNLUCKY, BLUE MONKEY, RED DWARF, BAD TASTE, THE KITCHEN, C, SORT IT OUT, SMART, VILLAGER, BOROBORO, EARLY MORNING, BOROBORO, EASY LIFE, JIM TIES, PARKVIEW. Si vous avez les codes des niveaux suivants et ceux des autres versions, ne nous oubliez pas !

#### THE TITANS

##### (CORE DESIGN-AM)

Chacun des codes marche exclusivement, c'est à dire que vous ne pouvez en utiliser qu'un seul à la fois. Sur l'écran avec le titre tapez, THE PERFECT KISS pour avoir des munitions infinies. ITS NOT ALL WALKING pendant le jeu vous permet d'aller voir tous les niveaux. Enfin

SOULPSYCHEDRUG donne des "continues" à n'en plus pouvoir.

##### (STORM-AM)

Grâce à super-greg, voici les codes pour ce jeu de réflexion dément. 1:8JULIDIT, 2:NOSWEAT, 3:PYRAMID, 4:CLEAROUT, 5:SPHINX, 6:QUARTET, 7:CENTERIN, 8:REDGEMS, 9:CROSSED, 10:SKIPAROUND, 11:PACKEDUP, 12:PILLARS, 13:8ZZZZZ, 14:RIVEROWS, 15:TIGHTTIME, 16: EASTONE, 17:TWOOTRIBES, 18:DONTMIX, 19:HELPEINOUT, 20:MEANONES, 21:NOPROBLEMS, 22:TREASURES, 23:STOREROOM, 24:UPANDDOWN, 25:TECHNO, 26:ONEONONE, 27:SIXROOMS, 28:THETOWER, 29:GOFORHEART, 30:NEWTHING, 31:BOULERO, 32:CRUELWORLD, 33:CRUELCOUBES, 34:SPUNSLIDE, 35:KEX, 36:COLDACROSS, 37:STONEM, 38:HARDROUND, 39:FIRSTGUNS, 40:CROSSFIRE, 41:RUNFORIT, 42:NORULES, 43:NOFAIRFALL, 44:RUNAROUND, 45:BADBIRD, 46:COVERTHEM, 47:SAVEBLOCKS, 48:GLAMOUR, 49:HACKBACK, 50:ALOTODO, 51:UPSIDEOUT, 52:DROPEIN, 53:POSSIBLE, 54:CLOSEUP, 55:FOOLSRUN, 56:JEWELPUSH, 57:GUIDETRY, 58:WOTANSO, 59:LOOSEM, 60:YOURSOR, 61:SACRIFICE, 62:BOOMPARADE, 63:WAITFORIT, 64:ROCK&LAST, 65:NOWASTEALL, 66:FROMABOVE, 67:SMASHITS, 68:CRUSHRUSH, 69:FIRSTFIRE, 70:TURNOUT, 71:RUMBLEHUT, 72:COCKTAIL, 73:BUGGINHARD, 74:MOREFUN, 75:SPINAROUND, 76:TITOUT, 77:ALLABOUT, 78:BOUNCEIT, 79:RAINDROPS, 80:FIREANDICE, 81:SLOWBURN, 82:STALLEY, 83:BADBOMBS, 84:SOLOMAN, 85:HELLSDITCH, 86:FIRSTFIRE, 87:GOODLUCK, 88:TIMEHUNTER, 89:NODELA7, 90:NOPULLPLUG, 91:GUNZONE, 92:BELTZENRUN, 93:BRIDGEMAN, 94:ALLOUT, 95:COLOURRUN, 96:AUTOFIRE, 97:SWEETHEAT, 98:HEAVYDUTY, 99:TWEAKY.

# ASTUCE POUR SENSIBLE SOCCER 1.0 ET 1.1

*Les meilleurs d'entre vous vont peut-être trouver cette rubrique inutile mais pour les novices, cela risque d'être assez intéressant, je vous le promets. De toute façon, même les meilleurs d'entre vous n'utilisent peut-être pas toutes ces méthodes. Ces astuces marchent surtout pour la version 1.1 mais, par définition, elles marchent aussi sur la version 1.0 puisqu'ENORMEMENT plus facile (nullité du gardien faisant). Si vous en avez d'autres, vous pouvez nous les envoyer.*

## LES ÉQUIPES

Il semble que les niveaux des équipes ont été à peu près respectés. Les équipes de la version 1.0 correspondent trait pour trait à celles de la saison 91/92 tandis que celles de la version 1.1 sont celles de la saison 92/93. Côté équipes internationales, il me semble que l'Allemagne et la Hollande sont les plus fortes, quelle que soit la version. Pour les équipes de club, le Milan A.C., Anderlecht, la Sampdoria et Liverpool semblent les plus fortes encore que cela dépend de votre habileté. Dans les exemples que vous verrez plus loin, j'ai joué avec l'Allemagne.

## LES TACTIQUES

Malgré le nombre de tactiques assez conséquent, pour moi la meilleure est et reste le 5-3-2. Avec cette tactique, le nombre de défenseurs permet de se concentrer principalement sur l'attaque. Contrairement à ce que beaucoup doivent penser, les milieux de terrain, malgré leur faible nombre,

couvrent beaucoup de terrain, raison de plus pour choisir une équipe avec des milieux de terrain de bon niveau (recherchez celles avec des étoiles aux postes qui vous semblent importants). Ainsi lors des attaques, ceux-ci viendront prêter main forte (ou plutôt pied fort) aux avants. Je vous déconseille les tactiques appelées Attaque et Défense qui sont trop sectaires sauf si vous êtes en fin de match et que le temps presse pour



maintenir l'avantage que vous avez ou bien rattraper votre retard.

## ENGAGEMENT

**P4** Faites une passe à votre ailer gauche. Avec celui-ci, remettez le ballon au centre (comme pour un one-two avec l'avant-centre). Cela permet de contourner la ligne d'attaque de vos adversaires et si ceux-ci veulent vous intercepter, ils seront quasiment obligés de faire une faute sanctionnée dans la version 1.1 et non 1.0 alors attention !

## ENGAGEMENT

**P9** Donnez le ballon à votre coéquipier juste à votre droite. Avec celui-ci, faites une passe à l'ailier droit qui se sera normalement démarqué puisque la ligne d'attaque adverse l'aura déjà dépassée. L'ailier aura dès lors du champ devant lui.



## DÉFENSE

Il y a peu de choses à dire puisqu'il existe que peu de méthodes à ma connaissance qui permettent d'obtenir un véritable mur. Pour la version 1.0, le tackle systématique mais à bon escient est vital pour la sauvegarde de vos cages. A bon escient parce que tackler lorsque l'adversaire change soudainement de trajectoire va laisser un énorme trou dans votre défense, bref soyez sûr de votre coup. Pour la version 1.1, obligez-vous à tackler que s'il le faut absolument et regardez si vous ne risquez pas de provoquer des pénalités. Ne dégagez jamais à la va-vite. Cela peut avoir des conséquences assez catastrophiques pour votre

équipe comme par exemple un ballon au fond des filets. En conclusion, soyez posé et cool. Ce n'est pas votre vie qui est en jeu.

## ATTACHE

Voici donc le morceau le plus intéressant. À l'aide de quelques exemples, je vais vous faire part de mes méthodes mais il doit certainement en exister d'autres. Allez, on y va.



**P1** Placez-vous face aux buts et juste avant la surface de réparation. Tirez avec de l'effet vers les coins des cages. En fonction du gardien et de la version, cela marchera plus ou moins : plus avec la version 1.0 et moins avec la 1.1. Si par hasard vous touchez le poteau, normalement avec un de vos avants, vous devrez pouvoir profiter de l'absence de gardien suite à son plongeon.

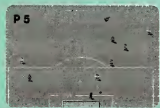


**P2** Placez-vous aux environs de la ligne des six mètres sur les côtés des buts. Lorsque vous approchez de la surface des six mètres, tirez en donnant un effet reentrant. En général, le gardien sera aux oubliettes.

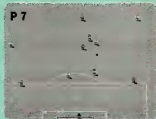
P3 Sur les corners, avec de l'effet bien dosé, il est possible de marquer directement (très facilement pour la VI.0 et quasi-impossible pour la VI.1) sinon cherchez à atteindre les joueurs soit au premier, soit au second poteau.



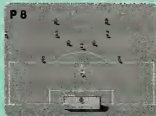
P5 C'est l'exemple même de la méthode quasi-infaillible. Ici, je viens de tirer vers le poteau exprès. Le gardien ne le touchera pas. Mon joueur se trouvant derrière celui qui tire aura tout son temps pour marquer dans les cages désertées.



P6 La méthode du shoot au ras du poteau marche aussi assez bien (tout dépend du gardien). Placez-vous de telle façon que votre tir ne touche pas le poteau. Shootez d'en dehors de la surface et visez la lucarne.



P7 Faites un tir brossé, en le faisant fuir devant le gardien. Celui-ci ne sort jamais pour les tirs de ce type. Il ne vous reste plus qu'à conclure à l'aide de vos attaquants qui se jetteront sur le ballon. Attention, un très bon timing est nécessaire.



P8 Pour les penalties, je n'ai pas vraiment trouvé de méthode. Disons qu'il vous faudra beaucoup de chance et des tirs brossés.

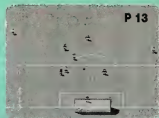
P10 Placez-vous légèrement hors cadre et tirez avec un effet rentrant. Cette méthode marche plutôt bien quelle que soit la version. Il vous faut tout de même maîtriser les tirs en hauteur (question de durée de pression sur le bouton).



P11 Sur les coups francs près de la surface de réparation, je ne vous conseille pas vraiment de tirer direct sauf dans les cas où vous maîtrisez parfaitement les effets et la hauteur du tir ou encore où des trous dans le mur et la défense se présentent à vous. Faites plutôt des passes aux joueurs démarqués qui pourront ainsi marquer facilement et surprendre ainsi le gardien.



P12 Même si cela n'arrive que rarement, jetez toujours un coup d'oeil sur la position du gardien. S'il est un peu trop avancé, profitez-en pour le lobber



P13 Avec un peu d'effet et de hauteur de ballon, on marque assez aisément dans cette position surtout dans la version 1.0.



P14 Encore une position de tir qui marche passablement bien avec de l'effet.

Bon ! Voilà ce que je pouvais dire sur ce soft. Je viens de vous dévoiler la plupart des secrets de ma réussite face aux autres rédacteurs de Gen4. Si vous y arrivez, je peux vous dire que vous éclaterez Stéphane, Didier, Olivier, Yann, Christian et peut-être même moi, mais ça c'est une autre histoire

Michel Hudon

# SHADOW OF THE BEAST 3

Après quelques nuits blanches et beaucoup de matière grise dépensée, je vous dévoile ici la solution complète de ce fabuleux hit de Psychosis.

## NIVEAU 1

- Dirigez-vous vers la droite et éliminez les boules cracheuses de bave.
- Continuez votre chemin et montez sur la plate-forme. Tirez sur le levier.
- Toujours sur la droite, ramassez l'or. Plus loin, tirez sur la poulie de manière à niveler les deux plate-formes. Traversez et ramassez la grenade.
- Vous arrivez à quatre plate-formes mouvantes. Occupez-vous d'abord des buttes-archers puis prenez la clé sur la quatrième plate-forme. Revenez sur la première. Une fois en bas, vous verrez une grille. Utilisez la clé et ramassez l'or. Remontez.
- Un peu plus loin vous arrivez au guet du village indigène. Débrouillez-vous pour vous en débarrasser et descendez à l'échelle.
- En bas, allez sur la droite et tirez sur le gqot. Poussiez-le juste en dessous du bloc hérissé de pointes et au passageprenez la clé.
- Revenez sous l'échelle. Ouvrez la cage de la bête et montez à l'échelle; Une fois le monstre passé, suivez-le. Vous aurez le plaisir de le voir se faire écraser par le bloc.
- Prenez l'or et montez sur la plate-forme volante. Placez-la à l'horizontale contre le mur gauche. Ainsi vous pourrez relever la pierre. Arrivé en haut,

poussez-la vers la gauche sur la plate-forme balancier. Maintenant vous pouvez sauter de l'autre côté du gouffre.

- Continuez votre chemin sur la gauche en faisant attention au pics. Il ne vous reste plus qu'à tuer le gardien.

## FIN DU NIVEAU 1

## NIVEAU 2

- Allez vers la droite et tirez sur le levier pour abaisser le pont-levis. Ramenez la roue totalement sur la gauche. Vous réparez ainsi le bétier.
- Poussez le bétier à droite contre la porte pour l'exploser.
- Continuez jusqu'au et ramassez l'or. N'oubliez pas de vous débarrasser des abeilles géantes.
- Descendez dans le trou et tirez sur le verrou. Remontez et allez sur la trappe.
- Une fois arrivé en bas, allez dans la seconde pitece et ramenez la table à la première. Montez dessus et tirez sur le levier. L'eau monte et la table aussi d'ailleurs. Vous pouvez maintenant briser sur le levier du plafond. Attendez quelques secondes pour que le niveau d'eau descende et continuez votre route sur la droite.
- Ramassez l'or puis montez à l'échelle et poussez la table dans le vide. Tuez le géant qui se trouve de l'autre côté. Traversez et poussez aussi la caisse dans le vide.
- La caisse se retrouve sur la table. Laissez-vous tomber sur la caisse puis sur la table. Déterminez la caisse. Des flotteurs vont apparaître vous permettant ainsi de traverser.
- Continuez sur la droite et sautez dans le trou en

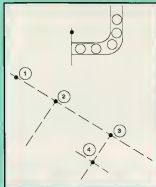
faisant attention à ne pas vous faire attraper par la grue.

- Ne tuez pas le monstre mais tirez sur la première trappe. Elle se referme. Ne pas former la seconde.
- En montant à l'échelle essayez de tuer le pilote de la grue. La technique consiste à ne pas monter totalement et de pousser votre joystick à gauche. Ainsi tout en tombant vous pouvez le toucher avec votre arme. Répétez cette action autant de fois que nécessaire.
- Le pilote éliminé, grâce à la grue, attrapez le tonneau et posez-le sur le tapis roulant.
- Montez à l'échelle. Allez sur la droite pour collecter de l'or puis allez à gauche. Tuez le gardien. Ramassez le fléau et continuez sur la droite pour ramasser l'or restant.
- Redescendez et entrez dans le tonneau. Tirez sur le levier où est indiqué "belt". Maintenez vous assés à une scène où vous restez inactif.
- Une fois le tonneau arrêté, sortez et allez sur la gauche.

## FIN DU NIVEAU 2

## NIVEAU 3

- Allez sur la droite et tuez les deux terminators. Sautez sur les branches élastiques pour monter. Attention à l'agle et à sa famille. Continuez sur la droite et descendez. Allez à droite et tirez sur le pied droit de la table puis sur le pied gauche. Poussez la table contre le mur droit et tirez sur la tête cracheuse de fireballs.
- Ramenez la table, maintenant transformée en tremplin, totalement à gauche.
- Montez à l'échelle puis laissez-vous tomber sur le tremplin. Vous délivrez ainsi l'oiseau.
- Montez sur l'oiseau et dirigez vous vers le haut. Vous voyez tout un système de conduits et huit bîles de fer bloquées dans un tube.
- Vous devez régler les aiguillages de cette manière et libérez 3 bîles. Laissez rouler.
- Puis mettez l'aiguillage 3 dans l'autre sens et libérez quatre autres bîles.



La dernière est inutile.

- Maintenant descendez au fond du gouffre toujours chevauchant votre oiseau. Volez sur la droite et tuez au moins cinq ennemis. Ramassez le marteau et remontez fillo-presto sur le couloir le plus élevé.
- Descendez de votre monture et courez sur la droite sans vous arrêter pour faire tomber le bloc de pierre. Poussez la première bille complètement à gauche. Mettez-vous à la gauche du bloc. Avec le marteau, tirez CINQ fois sur le bloc pour le faire avancer. Coincé maintenant la seconde bille sous le bloc et tirez de nouveau CINQ fois sur le bloc. Idem pour la troisième bille. Reprenez la première maintenant libérée et faites de même. Faites cette séquence autant de fois que nécessaire.
- A l'aide du marteau, poussez le bloc contre le mur tout à droite. Montez et avancez jusqu'à la troisième dalle pour faire venir le gardien. Au moment où il arrive revenez vite sur vos pas et débrouillez-vous pour tirer sur ses yeux en évitant ses boules de feu.
- Une fois éliminé continuez sur la droite et ramassez la fiole. Revenez sur vos pas, chevauchez l'oiseau qui vous a gentiment attendu et descendez au couloir juste en dessous. Traversez les pics puis

# SHADOW OF THE BEAST 3

**Après quelques nuits blanches et beaucoup de matière grise dépensée, je vous dévoile ici la solution complète de ce fabuleux hit de Psychosis.**

## NIVEAU 1

- Dirigez-vous vers la droite et éliminez les boules cracheuses de bave.
- Continuez votre chemin et montez sur la plate-forme. Tirez sur le levier.
- Toujours sur la droite, ramassez l'or. Plus loin, tirez sur la poulie de manière à niveler les deux plate-formes. Traversez et ramassez la grenade.
- Vous arrivez à quatre plate-formes mouvantes. Occupez-vous d'abord des buttes-archers puis prenez la clé sur la quatrième plate-forme. Revenez sur la première. Une fois en bas, vous verrez une grille. Utilisez la clé et ramassez l'or. Remontez.
- Un peu plus loin vous arrivez au guet du village indigène. Débrouillez-vous pour vous en débarrasser et descendez à l'échelle.
- En bas, allez sur la droite et tirez sur le gqot. Poussiez-le juste en dessous du bloc hârisé de pointes et au passage prenez la clé.
- Revenez sous l'échelle. Ouvrez la cage de la bête et montez à l'échelle; Une fois le monstre passé, suivez-le. Vous aurez le plaisir de le voir se faire écraser par le bloc.
- Prenez l'or et montez sur la plate-forme volante. Placez-la à l'horizontale contre le mur gauche. Ainsi vous pourrez relever la pierre. Arrivé en haut,

poussez-la vers la gauche sur la plate-forme balancier. Maintenant vous pouvez sauter de l'autre côté du gouffre.

- Continuez votre chemin sur la gauche en faisant attention au pics. Il ne vous reste plus qu'à tuer le gardien.

## FIN DU NIVEAU 1

## NIVEAU 2

- Allez vers la droite et tirez sur le levier pour abaisser le pont-levis. Ramenez la roue totalement sur la gauche. Vous réparez ainsi le bétier.
- Poussez le bétier à droite contre la porte pour l'exploser.
- Continuez jusqu'au et ramassez l'or. N'oubliez pas de vous débarrasser des abeilles géantes.
- Descendez dans le trou et tirez sur le verrou. Remontez et allez sur la trappe.
- Une fois arrivé en bas, allez dans la seconde pitec et ramenez la table à la première. Montez dessus et tirez sur le levier. L'eau monte et la table aussi d'ailleurs. Vous pouvez maintenant briser sur le levier du plafond. Attendez quelques secondes pour que le niveau d'eau descende et continuez votre route sur la droite.
- Ramassez l'or puis montez à l'échelle et poussez la table dans le vide. Tuez le géant qui se trouve de l'autre côté. Traversez et poussez aussi la caisse dans le vide.
- La caisse se retrouve sur la table. Laissez-vous tomber sur la caisse puis sur la table. Déterminez la caisse. Des flotteurs vont apparaître vous permettant ainsi de traverser.
- Continuez sur la droite et sautez dans le trou en

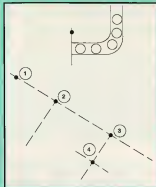
faisant attention à ne pas vous faire attraper par la grue.

- Ne tuez pas le monstre mais tirez sur la première trappe. Bête se referme. Ne pas former la seconde.
- En montant à l'échelle essayez de tuer le pilote de la grue. La technique consiste à ne pas monter totalement et de pousser votre joystick à gauche. Ainsi tout en tombant vous pouvez le toucher avec votre arme. Répétez cette action autant de fois que nécessaire.
- Le pilote éliminé, grâce à la grue, attrapez le tonneau et posez-le sur le tapis roulant.
- Montez à l'échelle. Allez sur la droite pour collecter de l'or puis allez à gauche. Tuez le gardien. Ramassez le fléau et continuez sur la droite pour ramasser l'or restant.
- Redescendez et entrez dans le tonneau. Tirez sur le levier où est indiqué "belt". Maintenez vous saisissez à une scène où vous restez inactif.
- Une fois le tonneau arrêté, sortez et allez sur la gauche.

## FIN DU NIVEAU 2

## NIVEAU 3

- Allez sur la droite et tuez les deux terminators. Sautez sur les branches élastiques pour monter. Attention à l'angle et à sa famille. Continuez sur la droite et descendez. Allez à droite et tirez sur le pied droit de la table puis sur le pied gauche. Poussiez la table contre le mur droit et tirez sur la tête cracheuse de fireballs.
- Ramenez la table, maintenant transformée en tremplin, totalement à gauche.
- Montez à l'échelle puis laissez-vous tomber sur le tremplin. Vous délivrez ainsi l'oiseau.
- Montez sur l'oiseau et dirigez vous vers le haut. Vous voyez tout un système de conduits et huit bêtes de fer bloquées dans un tube.
- Vous devez régler les aiguillages de cette manière et libérez 3 billes. Laissez rouler.
- Puis mettez l'aiguillage 3 dans l'autre sens et libérez quatre autres billes.



La dernière est inutile.

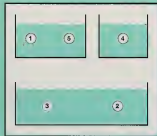
- Maintenant descendez au fond du gouffre toujours chevauchant votre oiseau. Volez sur la droite et tuez au moins cinq ennemis. Ramassez le marteau et remontez illico-presto sur le couloir le plus élevé.
- Descendez de votre monture et courez sur la droite sans vous arrêter pour faire tomber le bloc de pierre. Poussiez la première bille complètement à gauche. Mettez-vous à la gauche du bloc; Avec le marteau, tirez CINQ fois sur le bloc pour le faire avancer. Coinchez maintenant la seconde bille sous le bloc et tirez de nouveau CINQ fois sur le bloc. Idem pour la troisième bille. Reprenez la première maintenant libérée et faites de même. Faites cette séquence autant de fois que nécessaire.
- À l'aide du marteau, poussez le bloc contre le mur tout à droite. Montez et avancez jusqu'à la troisième dalle pour faire venir le gardien. Au moment où il arrive revenez vite sur vos pas et débrouillez-vous pour tirer sur ses yeux en évitant ses boules de feu.
- Une fois éliminé continuez sur la droite et ramassez la fiole. Revenez sur vos pas, chevauchez l'oiseau qui vous a gentiment attendu et descendez au couloir juste en dessous. Traversez les pics puis

descendez de votre chauffeur. Sélectionnez la fiole et sautez dans la mare de sang puis appuyez sur le bouton.

## FIN DU NIVEAU 3

### ANALYSE

— Avancez à droite. Détruisez le lance-flamme et continuez votre chemin. Tirez DEUX fois sur la boule et descendez les marches puis l'échelle.  
— Poussez la table près de l'armoire et sautez de façon à pouvoir atteindre le marteau au plafond



— Poussez maintenant la table totalement à droite et tirez sur le pied GAUCHE de celle-ci. Poussez l'armoire totalement sur la gauche. Remontez.  
— Avec le marteau, tirez un maximum pour faire balancer la boule. Lorsque l'amplitude est suffisante, montez dessus et sautez sur la plate-forme sur la droite. Immédiatement après lorsque la boule est le plus à droite, tirez dessus avec vos shurikens pour faire tomber la boule dans les escaliers.  
— Vous arrivez devant un taquin qu'il est inutile de résoudre. Continuez et descendez à l'échelle puis entrez dans la cabine de pilotage de l'aquarium. Vous voyez maintenant trois réceptacles.  
Transvasez le poisson 2 dans le bac A à hauteur du poisson 5. Puis transvasez le poisson 3 dans le bac A. Maintenant transvasez le poisson 3 dans le bac B. Sortez maintenant de la cabine. Remontez et

traversez les trois bacs maintenant libre de tout danger en faisant attention aux pointes ensanglantées.

— Descendez puis laissez-vous tomber dans le trou. Vous retrouvez la boule de départ. Laissez-la pour l'instant. Descendez et allez sur la droite. Montez sur la plate-forme et tirez sur le levier. A l'aide du marteau, poussez la marmite complètement sur la gauche.  
— Tirez DEUX fois sur le bloc qui se trouve au plafond puis avec le marteau, faites-le balancer. Lorsque l'amplitude est à son maximum sur ma gauche, avec vos shurikens, tirez dessus. Le bloc va ainsi boucher le trou.  
— Remontez et poussez la boule dans la marmite. Redescendez et allez sur la plate-forme où se trouve le levier. La boule va fondre et le métal en fusion va faire fondre le bloc de glace. Lorsque le bloc de glace est au même niveau que la plate-forme, sautez dessus et sautez sur le niveau où on peut couper le laser. Tirez sur le levier.  
— Attendez quelques secondes puis redescendez. Prenez le diamant. Allez sous l'ombre du diamant dans l'autre pièce et tirez.

## FIN DU NIVEAU 4

### ANALYSE

Il n'y a rien de particulier sauf que vous devez combattre Malmoth en évitant ses mains démoniaques.  
Ca y est! Vous êtes débarrassé de ce génère de première catégorie.

MICHEL HOUNG

Remerciements à Lionel et Mickael de Banzai et Supersonic.  
Remerciements à Laurent MAUSHART pour nous avoir envoyé la solution même si celle publiée n'est pas la sienne.  
PS: Disolé Laurent, j'avais déjà commencé à écrire la solution quand on a reçu la tienne. La prochaine fois sera la bonne.

## VOICI LES NOUVEAUTÉS 92

(Parution à la fin de l'année)  
Environ 5000 programmes pour PC, Mac, Amiga et ST 22 F sans disquette (port compris)  
Nom: \_\_\_\_\_ Pr: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_

Ville: \_\_\_\_\_ Code: \_\_\_\_\_  
Je commande le DP Magazine n°8  
Règlement par chèque bancaire ou postal (22 F par numéro) à l'ordre de  
**PRESSIMAGE/DP Magazine**  
210, rue du Fg St Martin  
75010 Paris

Difficile de  
trouver  
Domaine  
Public  
Magazine  
en Kiosque.

(PORT COMPRIS)



## VOICI LES NOUVEAUTÉS PC

### PC800 I

BOXER v4.0, BINGO, TEDDY - Dos 3.3 mini, Ram-840Ko recommandé.  
Boxer et Teddy sont deux superbes éditeurs de textes sous Dos. Boxer est Américain, Teddy



Français. Leurs menus bien fournis ainsi que leurs utilisations



intuitives en font des modèles du genre. Vous trouverez des fonctions inconnues jusqu'alors qui faciliteront l'édition de textes. Bingo est un peu plus orienté programmation. Les développeurs qui sont déçus par Borland ou Microsoft trouveront ici leur bonheur.

### PC801 L

EASYNET v1.0, WEB PAIRWARE 2.55 - Dos 3.30, un câble rs232c croisé.

Voici deux petits logiciels qui feront des merveilles pour peu que vous possédiez deux ordinateurs. En effet vous établissez une liaison point à point entre les deux machines et utilisez le disque d'une des deux comme serveur. En somme vous constituez un réseau série entre deux Pc pour un coût modique. Les deux softs sont semblables mais de deux sociétés différentes

### PC802 A

DOSMAX v1.7, HIMEM v6.00, EMUL387 v3.0a, 3DBENCH v1.0c - Au moins 1Mo pour Dosmax et Vga pour 3DBench.  
Dosmax, comme son nom l'indique, optimisera la mémoire de votre Pc en la gérant au mieux. Terminé les messages d'erreur relatifs à la gestion de mémoire. Himem est la nouvelle version du driver de Microsoft, 6.00. Emul387 simule un co-processeur mathématique et accélérera votre machine pour tout ce qui nécessite des calculs

complexes: graphisme, compilation etc.. 3DBench est un test de rapidité reposant sur un calcul d'images en réalité virtuelle, très joli.

### PC803 G 1/2, 2/2

DIRECTOR 3D v1.10 - A partir d'un 8086 jusqu'au 80486, vga de n'importe quelle.  
Explications de l'auteur Français; Stéphane Marty: Director 3D est un programme de Ray-Tracing





(système de rendu d'image de synthèse du domaine du photo réalisme). Il utilise un puissant



#### PC806 C

**SPEAR OF DESTINY v1.0 -VGA,** carte sonore stéréo.  
Demo jouable sur un niveau du nouveau jeu des auteurs de World3. D'une aussi bonne qualité, cette réplique de Wolf vous replace dans la peau de B.J. Blazkowicz pendant la seconde guerre mondiale. Si vous avez aimé World3, vous ne pouvez qu'aimer S.O.D.

#### PC807 A

**EDUCATLAS -512Ko** de ram mini et vidéo CGA, EGA, VGA.  
Educatlas est un Atlas mondial statistique permettant d'obtenir rapidement les renseignements de base sur les pays du monde et de



#### PC804 C

**SCENES FS4 -Nécessite flight simulator 4.**  
De nouvelles scènes inédites: Debert, Greenwood, Liverpool, Waterville, Halifax, Shearwater, Pugwash, Talamagochie, Port Hawksbury, Stanley, Sydney, Margaree, Trenton, Yarmouth, Digby, Charlottetown, Summerside, Mt Pleasant.

#### PC805 C

**XERIX v1.1 -VGA, MCGA, 16 ou 256 couleurs,** carte sonore.  
Xenix est un jeu d'arcade du style "tac-tac, boom-boom". Vous guidez votre vaisseau spatial dans un monde étrange constitué de deux niveaux. Détruisez et évitez

#### PC806 G

**IMAGES GIF X -VGA 640x480 256 couleurs.**  
Ces images à caractère pornographique sont en 256 couleurs. Avec le visualiseur Picom vous

permet d'afficher les images GIF.

#### PC809 G 1/2, 2/2

##### GIF X-VGA

Quelques images GIF acquises pour certaines, soit pour d'autres et carrément hard pour quelques unes.

#### PC810 G 1/4, 2/4, 3/4, 4/4

##### ANIMATIONS HARD 1-VGA

Commencez à constituer une collection d'images animées X. Ces petits films sont à caractère pornographique donc à ne pas laisser traîner entre toutes les mains.

#### PC811 G 1/5, 2/5, 3/5, 4/5, 5/5

##### ANIMATION HARD 2-VGA

Suite de la première série d'animations pornographiques. Films au format GIF livrés avec le visualiseur bien sûr.

#### PC812 G

##### ANIMATION HARD 3-VGA

Dernière disquette d'animations X. Ne laissez pas traîner vos disquettes, ces films X peuvent en choquer plus d'un.

#### PC813 G

##### ICONES 1118 -Windows 3.x.

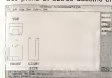
Voici une toute nouvelle série d'icônes pour Windows 3.x. Au total 1118 icônes pour les logiciels les plus répandus du mar-

ché. Les plus connus vous permettent de choisir entre trois ou quatre modèles différents.

#### PC814 G

##### CAD VANTAGE v1.00 -Windows 3.1.

Petit programme de CAO sous Windows qui vous aide à créer des plans et autres dessins en



2D. Quelques fonctions: aide en ligne, zooms, dessins de cercles, lignes, traits, points, arcs, effets couper, copier, rotation, annuler la dernière commande. Du texte peut être inséré dans un dessin sous toutes les formes.

#### PC815 A

##### SUPERMENU v3.11, VSHIELD 3.11 v97 -Novell Netware 3.11, Windows 3.1.

Avec Supermenu la gestion de

novell Netware 3.11.

#### PC816 R

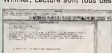
##### UTILITAIRES POUR ATARI PORTFOLIO -Atan Portfolio.

L'Atan Portfolio étant un compatible Pc, cette disquette à sa place à la boutique. Plus de 40 utilitaires sous DOS tels que: Alter, Ask, Attrib, Beep, Bench, Clock, Ccredit, Dir, Dosedit, Diskchk, Fdate, Find, Fm, Free, Freedak, Freemem, Funct, Ksm, La, List, Passe, Phone, Reboot, Rencalc, Sd, Sketch, Sort, Split, Space, Tmmr2, Tod, Update, Vdl, Vtree, Wad, Xasm etc...

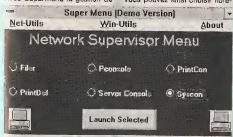
#### PC817 I

##### EDITEURS SOUS WINDOWS -Windows 3.x.

PPD, Winedit v1.3, Mégaedit, Winflir, Lature sont tous des



éditeurs de texte sous Windows. Vous pouvez ainsi choisir libre-



voire réseau Novell Netware se fera à partir de Windows 3.1. Un menu général vous guide ou cliquez directement sur les icônes des programmes. Extrêmement simple à utiliser et à mettre en oeuvre. Vshield n'est autre que l'antivirus Scan97 adapté pour

ment celui qui vous rendra le plus de services avec un maximum d'ergonomie. Je peux toutefois vous conseiller Winedit v1.3 qui s'adapte bien à tous les types d'utilisation.

#### PC818 A

##### ACCESSES v3.0d -Windows 3.1.

Accesses est en fait un shell, un concentrateur pour cinq utilitaires



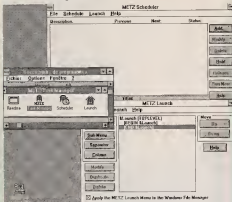
très pratiques. AccDrive affiche à l'écran l'espace disponible sur votre disque dur et vous prévient par une alarme si l'occupation du DD dépasse un certain seuil programmé par vous. DayAlarm est un calendrier avec alarmes qui est très peu gourmand en mémoire et peut être chargé au démarrage de W3 1. AccDrop est un lanceur d'applications. AccClip remplace votre presse papier de manière très avantageuse car très conviviale. AccKernel est en fait une commande lancée avec Accesses et qui accélère le processus <ctrl> <esc> avec des machines qui n'ont pas beaucoup de mémoire.

#### PC819 A

##### FILE COMMANDER v2.0f -Windows 3.x

Cette extension pour la gestionnaire de fichiers ajoute 4 choix supplémentaires dans la barre de menu. Vous accéderez donc à plus de 90 options sur 5 niveaux. Combien de fois ouvrez vous un disque, vous lancez un programme, vous ouvrez un fichier qui se trouve dans un autre répertoire etc. etc... Avec File Commander vous automatisez tout ce et créez ainsi des automatisations. Toutes ces manipulations répétitives ne seront plus que rapidité et simplicité.

**METZ TASK MANAGER v2.0** - Windows 3.x.  
Ce programme regroupe en une seule application toutes les commandes relatives à la gestion de tâches. Task Manager lance, d'im-



ge et programme vos tâches. Avec le scheduler programmez des actions répétitives au moment où vous le désirez. Ce soft a été élu meilleur logiciel le 26 février 1991 par PC Magazine, après de nombreuses améliorations voici la version 2.0.

## PC637 A

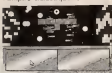
**SCAN97, CLEAN97, WSCAN97, NETSCAN97, VSHIELD97.**

Les traditionnelles mises à jour de votre antivirus préféré sont arrivées. Je vous le récite encore une fois, il n'est pas impossible que le jour où vous passerez commander la version en soit à la 98 ou 99 donc ne vous étonnez pas de recevoir une version différente de votre commande, pour l'instant plus de 1300 virus détectés et éradiqués

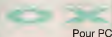
## PC687 G

**GRAPHIC WORKSHOP v1.0h** - Windows 3.x, VGA recommandé encore une version améliorée... et oui, on pouvait encore la faire. Inutile de vous dire que tout se manipule à la souris et que l'argen-

vous devez prendre en charge l'Empire Galactique tout entier.



Face à cette lourde responsabilité vous avez plusieurs possibilités. L'une d'elles consiste à bien maîtriser le terrain afin de mieux se protéger soi-même contre les malfaisances. Vous ne pourrez jouer sans lire la documentation fournie ou au moins quelques lignes principales.



Pour PC

**PC641 C**  
Oxyd - VGA, 256 couleurs  
**PC642 C**  
Oxyd - EGA  
**PC643 C**  
Oxyd - HGC, monochrome

Oxyd apparaît après une courte période de jeu comme un défi complexe à votre créativité et votre dextérité. Vous devez surmonter 100 paysages si vous jouez seul, et 100 autres si vous jouez à deux. Chaque paysage arrive avec de nouveaux éléments inconnus, dont vous devez découvrir les propriétés en jouant. Plus passionnant encore vous



attend, le mode de jeu en réseau qui permet de relier deux ordinateurs via MIDI, Null-modem ou téléphonique via modem. Dans ce cas, vous devez résoudre des paysages spéciaux pour deux. Contrairement aux autres jeux en

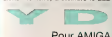
## VOICI LES NOUVEAUTÉS

## AMIGA

## AM 450 A - Disquette système

Cette disquette regroupe les utilitaires indispensables à une bonne utilisation de l'Amiga. La plupart de ces utilitaires sont ceux dont je me sers le plus souvent d'ailleurs. Un MUST.

**AT** - Appareil au démarrage après un RESET. Permet de contrôler la présence d'un virus en mémoire ou sur le boot-block d'une disquette, de booter sur n'importe quel drive, d'activer les extensions mémoire, d'éteindre le LED



Pour AMIGA

**AM475 C**  
Oxyd - Le jeu de réflexion intelligent

réseau où les joueurs jouent les uns contre les autres, ils doivent dans Oxyd jouer ensembles de manière constructive. Oxyd est distribué selon un nouveau principe : le "dondlegware". Chaque peut copier la disquette avec la version complète du jeu. Les dix premiers paysages sont directement accessibles au delà vous avez besoin du dongle, qui prend la forme d'un livre de 176 pages :



le livre d'Oxyd que vous pouvez acheter dans le commerce. Traverser les dix premiers paysages vous demandera quelques nuits blanches et beaucoup d'imagination ! Un jeu d'intelligence avec de beaux graphismes.

et d'enlever ainsi le filtre audio...

**Dimp** - Comprime des disquettes en un fichier. Utile pour les envois par Modem (c'est



d'ailleurs ce programme qui est utilisé par notre service télématique).

**DW** - Permet de copier, effacer, renommer les fichiers, d'afficher des textes et des images, de jouer des samples. Le meilleur utilitaire de ce genre à mon goût. **Fixdisk** - Récupère les fichiers



des disquettes et des disques dur endommagés. **FO** - Réorganise la structure des fichiers d'une disquette pour réduire les temps de chargement et de recherche de directory. **Lhs** - Le pendant de Dimp. Comprime les fichiers et non les disquettes entières. Le meilleur archiveur disponible sur Amiga (lui aussi utilisé par la télématique).

**MoveSYS** - Quasiment indispensable en certaines occasions. Permet de réassigner tous les Devices vers une autre unité en une seule passe. Permet par exemple de mettre le DF1 : en système tout en ayant booté sur DF0 : ce qui évite l'apparition de nombreux requesters.

**PoolSaver** - Permet de sauvegarder sur format IFF des portions d'écran. Vous pouvez d'ailleurs trouver des exemples de son utilisation dans ce journal car tous les Snapshots présents ont été faits grâce à cet utilitaire. **PowerSnap** - Permet de prendre

des portions de texte de n'importe quel écran et de le recopier partout ailleurs. L'essayer, c'est l'adopter.

**Super Duper** - Copieur multibyte très bien fait. La meilleure alternative



tive au mondiallement connu XCopy.

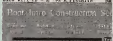
**ShowFont** - Affiche un exemple de toutes les fontes présentes sur une disquette.

**Showpic** - Permet de sélectionner des fichiers IFF par un menu et les affiche.

**Zoo** - Un autre archiveur (le LHA). Très souvent utilisé. - AM450.dsk

## AM 451 A - Bootblocks

Cette disquette regroupe une vingtaine d'utilitaires permettant la manipulation des bootblocks. On y retrouve notamment : des



Boot Image Construction Software

tuteurs de virus, des créateurs de virus (ZVI7), des jeux à mettre en boot, des boot-menus, des boot effaçant le directory de la disquette ou l'état de la mémoire et des drives externes, des installateurs de programmes en boot, des destructeurs de bootblocks... - AM451.dsk

## AM 452 A - 680x0

Cette disquette regroupe des logiciels nécessitant une carte



# BO

Les produits sont envoyés sous trois semaines. Les ordinateurs sont envoyés sous 15 jours. Si un produit est manquant, la livraison sera effectuée pour le plus tard possible. Les produits ne sont pas repris. Seuls les ordinateurs détectés sont livrés.

**ATTENTION !**

Signez ici s'il vous plaît :

Le règlement est adressé à l'ordre de PRESSIMAGE - 210 rue du Fg St Martin - 75010 Paris

Conditions de vente : 50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué.

Cheque ☐ Mandat ☐ CCP ☐ SWIFT ☐

Nom	Prénom
Adresse	
CP	
Ville	
Pays	

Veuillez adresser la commande à l'adresse suivante :

toutes les structures du système.  
- SYSTRACE.LHA

AM 461 H - Utilitaires Assembleur

Cette disquette regroupe tout le nécessaire pour programmer en assembleur. Un assembleur-



desassembleur-monteur très performant (MasterSeka, l'utilitaire conseillé et employé dans Le Livre Du Langage Machine), des convertisseurs de fichiers permettant d'inclure des images au format RAW dans ses sources. Translator permet lui de convertir des fichiers datas en fichiers sources (.dcw ...). Des sources sont aussi fournies. - AM461.dex

AM 462 O - Imprimantes

April - Utilitaire d'impression de fichiers. Comporte de nombreuses options, notamment



l'import de fichiers compactés. - APRIL.LHA  
Diskprint - Impression d'étiquettes pour disquettes 3 pouces et demi et 5 pouces un quart. - DISKPRINT.LHA  
Envprint - Impression d'enveloppes. - ENVPRINT.LHA  
MCmaster - Impression d'étiquettes pour cassettes audio. Ne fonctionne que sous 2.0. - MCMaster.LHA  
Newprint - Impression de fichiers texte. - NEWPRINT.LHA  
Wcontrol - Permet de contrôler très simplement toute imprimante depuis le clavier. - WCONTROL.LHA

AM 463 Q - Omega

Omega est un jeu de rôle-aventure très amusant quelque peu



atrayant graphiquement. Le questionnaire précédant la création d'un personnage vous mettra tout de suite dans l'ambiance... Nécessite 1 Mo. - AM463.dex

AM 467 E - ST-38

Instruments 1795 -> 1865

Partitions Iris  
- it's just sonorous  
- savage remix  
- we like it!  
- silents2 - AM467.dex

AM 468 E - ST-39

Instruments 1866 -> 1942

Partitions Vals of faith  
- Whisper my thoughts  
- Zine 11  
- Jester  
- don't need a gun - AM468.dex

AM 469 E - ST-40

Instruments 1943 -> 2012

Partitions Call of ktulu  
- Chromium  
- Audiotkraft  
- fly by night

- Skid row theme - AM469.dex

AM 470 E - ST-41  
Instruments 2013 -> 2082

Partitions Voyage

- Space  
- Pacific  
- Face in the water - AM470.dex

AM 471 E - ST-42

Instruments 2083 -> 2145

Partitions Fresh House  
- Human invasion  
- Pot je jem  
- Every  
- Dance little bird - AM471.dex

AM 472 E - ST-43

Instruments 2146 -> 2211

Partitions SIDA  
- Rainy night  
- Ackertlight  
- Hello  
- Raven  
- Crying Spy - AM472.dex

AM 473 E - ST-44

Instruments 2212 -> 2275

Partitions Dragons funk  
- Japanese  
- Pigs in space  
- Madonna eye

- Cosmical storm - AM473.dex

AM 474 E - ST-45

Instruments 2276 -> 2339

Partitions Global Trash  
- Butcher's madness  
- Spreadpoint theme  
- The last sun  
- Try - AM474.dex

AM 464 Q

4Wins - Jeu de réflexion des plus



classiques. - 4WINS.LHA  
Amancala - Jeu de réflexion d'origine Africaine. - AMANCALA.LHA  
Crossmaze - Création de grilles de mots-croisés. - CROSSMAZ.LHA  
Dog / Nava - 2 jeux de réflexion



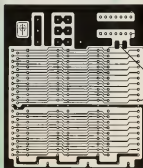
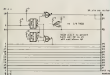
très colorés. - DOG.LHA / NOVALHA  
Brain - Jeu de réflexion très prenant et fonctionnant parfaitement en multitâche, tout destiné à vos longues soirées d'impression ou



de compilation. A vous de voir comment occuper votre ordinateur prêtéré - BRAIN.LHA.

#### AM 465 - Hard

Cette disquette regroupe des plans ou des trucs permettant d'étendre son Amiga. Multickstart - Plans pour mettre



plusieurs ROMkickstart (1.2, 1.3, 2.0) dans l'Amiga et ainsi d'éviter tout problème d'incompatibilité entre ces divers systèmes d'exploitation.

IRMaster - Permet de transformer votre Amiga en télécommande à infrarouge.

D'autres plans permettent aussi de brancher un drive 5 pouces un quart, de booter sur le DF1: de façon matérielle, ce qui permet de faire démarrer des logiciels protégés du drive externe, ou encore d'augmenter la vitesse du microprocesseur ou d'étendre la mémoire, et bien d'autres choses encore. A réserver toutefois aux pros du fer à souder. - AM465.dex

#### AM 466 - Scram500

Cet ensemble de programmes et



de plans permettent d'ajouter à un Amiga 500 en externe: une extension mémoire (vraie FAST-RAID) et un contrôleur de disque-

dur SCSI. Les plans et les indications sont très précises. Un pro-

gramme de gestion et de formatage/partitionnement du disque-dur est aussi fourni. Fort intéressant pour ceux qui n'ont pas peur de manier un fer à souder. - AM466.dex

Pour les fêtes de Noël, n'oubliez pas d'acheter le DP Magazine n°8 qui sort avant la fin de l'année ; vous y trouverez l'intégralité de nos produits DP !

## COURRIER DES LECTEURS

Le Courrier des Lecteurs

Cher Monsieur le Directeur, j'ai lu avec plaisir votre numéro 8 et j'ai été très intéressé par les articles sur le logiciel de gestion de la bibliothèque et sur le logiciel de gestion de la bibliothèque. J'ai aussi été intéressé par les articles sur le logiciel de gestion de la bibliothèque et sur le logiciel de gestion de la bibliothèque. J'ai aussi été intéressé par les articles sur le logiciel de gestion de la bibliothèque et sur le logiciel de gestion de la bibliothèque.

Salut à toute l'équipe de GEN 4 Je voulais tout d'abord vous dire que vos disquettes étaient pourries. Vous pourriez au moins mettre plusieurs niveaux et des démos plus longues à finir. Ensuite, je voudrais bien savoir pourquoi vous avez arrêté de publier la solution d'Another World. Je finirais quand même en vous disant que votre magazine est extra

Pour finir, merci de tes encouragements, parce que même s'il est vrai que nous sommes extra, ça fait toujours plaisir de l'entendre dire.

Salut à tous les bidouilleurs, malades ou non... J'en ai assez Et je ne suis pas le seul... Bon, déjà, je constate avec tout ce que j'ai de regret que la fameuse rubrique - tant appréciée par nous autres, les bidouilleurs - a disparu pour une raison que j'ignore... Des explications SVP

PS : Et oui! Je vous écris de Nouvelle-Calédonie; Une île située dans le pacifique au milieu des cocotiers... Preuve que l'on reçoit Gen4 à 22000 km de la France !!!

Formidable ! Voilà que nous sommes lus ailleurs que dans ce petit territoire appelé la France. La prochaine fois que tu écris envoie-nous aussi un peu de sable chaud, cela nous remonterait le moral. Pour le bidouilleur malade, sache qu'il n'a pas disparu mais qu'il a simplement pris des vacances (peut être par chez toi). Il nous revient bronzé et plein d'entrain dans ce numéro. Et à partir du numéro 51, il reprendra sa vitesse de croisière. En effet il y aura 16 superbes pages supplémentaires entièrement réservées aux bidouilles et aux solutions. Comme tu le vois, ce n'est pas la peine de crier. D'ailleurs sans vouloir de faire passer pour une balance, est-ce que tu pourrais nous envoyer le nom des autres mécontents...

Je vous écris pour vous poser des questions sur les jeux Psychosis que vous avez présenté dans le

numéro de novembre. *Microcosm* et *Dracula* seront-ils sur le CDTV? Et si c'est le cas, quel serait leur prix? Le jeu *Eden* de chez *Cryo* sera-t-il aussi sur CDTV? Et pourquoi vous ne faisiez pas un méga-dossier sur le CDTV et aussi sur le lecteur A690? Un dossier présentant les 2 machines, leur prix, les jeux déjà présents sur le CDTV, le type de CD pouvant être lu, les jeux devant arriver. Je suis sûr que cela devrait en intéresser plus d'un car ce sera sans doute un bon investissement pour s'éclater sur les jeux. J'espère que le numéro 50 sera méga et plein de tests *Amiga* et plein de previews. Solut les gars, et restez longtemps dans les kiosques.

Je vois que le dossier *Pygnosis* a tapé dans l'œil de nombreux lecteurs. Pour te répondre, les deux jeux que tu as cités sont prévus sur CDTV par contre il semblerait qu'*Eden* ne le soit pas. Je te signale qu'on a fait déjà deux dossiers d'une vingtaine de pages sur tout ce qui concerne le CD dans de précédents numéros. Vous êtes nombreux à nous poser des questions au sujet des machines à technologie CD. Probablement qu'un de ces quatre on en fera un dossier plus complet avec CD-I, CD-ROM, CDTV et tous les autres.

**Salut GEN4** Je vous écris pour vous dire que votre mag, c'est une daube... Vos rubriques, elles, sont complètement nazes... Et ne parlons pas de vos tests... Et dire que moi, je dépense 30F pour acheter un magazine qui tient pas la route. Allez... Je plaisante, et j'espère que vous l'aurez compris. Voici quelques questions

auxquelles j'aimerais bien que vous répondiez.  
a) J'ai un *Amiga 600*, j'aimerais acheter l'*A670*. Quel est son prix, et y aura-t-il de bons jeux?  
b) *Dune* et *Eden* sortiront-ils sur CD-ROM *Amiga*?  
c) J'hésite à acheter une *NES* avec 10 jeux et une *NEO-GEO* avec deux jeux. Laquelle dois-je prendre?

Bonsoir, camarades du GEN4

Nos chevilles commencent à enfilier mais tu peux continuer, on possède tous des pompes élastiques. Bon! Je vais te répondre. Au dernier communiqué de presse de Commodore, l'*A670* n'est toujours pas confirmé donc pas de nouvelles quant à son prix. Dis donc tu rigoles pour la deuxième question ou quoi? Le choix est évident si tu parles de la *Super Nes* sinon va pour la *Neo Geo*.

**Bonsoir GEN4** Attention, je passe tout de suite aux questions.  
1) Quelle est la différence entre la *Super-Famicon* et la *Super-Nintendo*?  
2) Pour quand *Dune2*, *X-Wing*, *Super Star Wars*, *Eternam* et *Uptown* sur *Amiga*?  
3) Quels sont les prochains titres de *TEAM17*?  
4) Quand sortiront les versions françaises de *Lure of the Tempress* et *Monkey Island 2*?  
5) Est-ce que *Street Fighter 2* tournera sur 1 méga?

Bonjour, camarades du GEN4

Salut à toi *Délirium*.  
1/ La *Super Nintendo* est plus lente que sur la *Super Famicon* mais elle fonctionne avec toutes les télé.

De plus, elle est sensiblement moins chère surtout avec *Street Fighter 2* dans le package.  
2/ Tous les jeux que tu as cités ne sont pas prévus sur *Amiga*. Quant à *Uptown*, ce n'est pas un jeu mais le nom d'un éditeur qui prépare des monstres de jeu sur CD.  
3/ Les prochains sont *Superfrog* et *Body Blows*.  
4/ Les deux jeux existent en français sur *Amiga*.  
5/ Je veux mon news.

**Cher Génération 4** J'ai quelques questions à vous poser. Cependant, si quelqu'un les a déjà posés, je vous demande pardon.  
1) Y a-t-il un rapport entre *Génération 4* et *Génération 5*?  
2) Est-ce que *Waterloo* et *Napoléon* sont de bons wargames?  
3) Pourquoi n'y a-t-il pas de jeux de cyclisme?  
4) Enfin, pourquoi les jeux sont ils si cher? (soyez sympa de demander aux programmeurs de baisser leurs prix).  
Merci de me répondre et bravo pour votre superbe revue.

Bonjour, camarades du GEN4

Pour une fois, tu as de la chance, nous avons de la place pour répondre. Il n'y a absolument aucun rapport si ce n'est le nom et éventuellement le fait que *Génération 5* travaille elle aussi dans l'informatique (éducatifs essentiellement). *Waterloo* et *Napoléon* sont corrects, mais il existe d'autres produits plus intéressants (tout dépend de ton ordinateur): *Battle Isle*, *The Perfect General*... Un jeu de cyclisme sur micro, voilà une idée originale, mais je doute que cela soit vraiment intéressant. Bouger le joystick de droite à gauche pour pédaler me semble même carrément débile. Les seuls qui se soient tentés à cette expérience sont les gens d'Empire avec *International Sports*

*Challenge*, dans lequel une des épreuves est la course sur piste. C'est assez moyen! Pour ce qui est du prix, plusieurs éléments expliquent les prix. La principale cause annoncée est le piratage! Au lieu de vendre 10000 exemplaires d'un jeu à 150 Frs, un éditeur en est réduit à vendre son jeu 350 Frs, sachant très bien qu'il ne vendra en fait que 3000 exemplaires du fait de ce fléau qu'est le piratage! Les autres raisons données sont le développement de plus en plus long, avec de plus en plus de développeurs (programmeurs, graphistes, musiciens...) sur des supports de plus en plus nombreux... Retenez-en simplement que le Piratage est illégal et que s'il continue, les jeux risquent de devenir de moins en moins nombreux et de plus en plus chers. Alors s'il vous plaît, au lieu d'accumuler des centaines de jeux pirates, essayez de n'en acheter que quelques uns, les meilleurs. Tout le monde y gagnera à moyen et long terme.

**Salut Gen4**, voici mes questions :  
- Y aura-t-il une nouvelle aventure de *Jérôme Lange*?  
- Est-ce que *F15 Strike Eagle III*, *Dune* et *Humans* sortiront sur ST?  
- Y aura-t-il une suite à *Croisière* pour un cadavre et pouvez-vous me citer quelques jeux du même genre?  
- Y a-t-il une version de *Wing Commander* en cours sur ST?  
- Préférez-vous *Street Fighter 2* sur *Super Famicon* ou sur *Super Nintendo*?  
- Votre magazine est vraiment extra-génial!

Bonjour, camarades du GEN4

Salut à toi, *Fan ST*.  
- Oui, il se nomme *Sukiya* et il y a une news dans le N°30.  
- *F15 III* et *Dune*, non, *Humans*, oui



— Non, pas à notre connaissance. Comme jeux d'aventure, on peut trouver Lure of the Tempress, Monkey Island, Mupki Island, Manoir de Morteville, etc....

— Alors là, il ne faut pas trop rêver. Déjà que sur Amiga c'est assez problématique...

— Personnellement je préfère la version Super Famicom car plus rapide.

**Cher Monsieur,**  
Deux petites questions auxquelles j'attends des réponses.

— Que deviennent les anciens titres, les vieux jeux écartés des listes du commerce ?

— Où peut-on se procurer Boulder Dash 1 et/ou 2 sur STE ? En vous remerciant,

Amicalement Pierre

La plupart du temps, les meilleurs parmi les antiquités ressortent en compilations, ce qui permet aux éditeurs d'écouler leurs stocks et aux joueurs de les acheter à des prix intéressants. Vous pourriez aussi les trouver, moins chers, dans quelques très rares boutiques spécialisées dans les échanges et les occasions. Enfin, les serveurs minetels (3615 Gen4, 3615 ST MAG, 3615 LES PAT) vous mettront en contact avec des joueurs possédant les jeux originaux et qui veulent s'en débarrasser. Bonne chasse !

**Salut à tous, je me permets de vous écrire pour vous signaler ma détresse car je suis un passionné de jeux d'aventure. Hors depuis quelques temps, tous les jeux d'aventure sont réservés au PC, au détriment des Atari et Amiga, car je possède un Amiga. Je pense que les créateurs de jeux d'aventure oublient qu'il y a plus de**

**possesseurs d'Amiga ou d'Atari qui sont beaucoup moins chers que les PC. Peut-on espérer que les éditeurs de jeux d'aventure penseront aux possesseurs d'Atari ou Amiga et est-ce que les jeux prévus sur PC sont aussi prévus sur les autres ordinateurs et quand ? Quand pourrais-je me procurer Indy4 aventure pour mon Amiga ou alors faut-il que je vende mon Amiga pour l'achat d'un PC ? En attente de vous lire, je vous salue tous amicalement et bonne continuation.**

Gérard Robe Salin

Je suis tout à fait d'accord avec toi quant au manque de jeux d'aventure sur Atari et Amiga mais par contre il ne faut pas négliger le marché PC grandissant. Généralement, la plupart des jeux sont aussi prévus sur Amiga mais la cause de leur rareté vient du fait que les disques durs sont peu répandus dans le monde Amiga et donc les accès aux disquettes très pénibles sur Amiga. Ce mois-ci, Legend Of Kyrandia (Virgin Games) est testée sur Amiga, tout comme KGB (Virgin Games), Curse Of Enchantia (Core Design) est lui aussi sorti...

La date est constamment retardée car à Indy 4, donc on ne peut rien te dire mais t'en fais pas on le testera dés qu'il nous parviendra. L'achat d'un PC semble être la meilleure solution si tu es un fan de jeux d'aventure mais attends un peu car avec l'arrivée de l'Amiga 1200, les jeux risquent d'être plus beaux sur ce format. Bref, tiens encore quelques mois pour pouvoir voir la tendance des créations sur ce nouvel ordinateur.

**Salut les GENius de la micro,**  
— Où en sont les développements de Wing Commander 3 et de Rise of the Dragon 2 sur PC (prévus

pour cette année) ?

— Avez-vous pu terminer les Special Operations 1 ? Les dernières missions sont à mon sens carrément impossibles !

— Concevez-vous Dune comme étant actuellement le meilleur jeu sur PC tous genres confondus ?

— Ne pourriez-vous pas publier vos soluces sous forme d'un encart détachable. Cela éviterait des recherches longues et exaspérantes !

— Un mensuel de jeux vidéos éhonté dont le nom commence par un ... a osé plagier l'idée de "la disquette incluse dans le magazine" !

C'est pas une honte ça ?

— Dans combien de temps pensez-vous qu'il faudra remplacer son vieux 386 par un 486 ? Gen 4, C'est super !

François Vanhove L'Espresso

C'est gentil Franck de nous faire des fleurs aussi GENiales mais soyons sérieux.

— Strike Commander et Privateer risquent de sortir avant Wing Commander 3, donc il va falloir compter au moins un an avant d'espérer pouvoir le tester. Pour Rise of the Dragon 2, on n'a pas eu de nouvelles.

— Personnellement, je n'y ai pas beaucoup joué mais pour Olivier et Didier c'est assez dur mais pas impossible.

— Il faut tout de même pas exagérer. Disons que c'est un très bon jeu de stratégie et gestion. Le meilleur tous genres confondus ? Non !

— Tu vas être ravi car à partir de ce numéro, les soluces seront dans un cahier format A5. Génial non ?

— Tout à fait, mais bon on a oublié de faire breveter cette idée. Tant pis pour nous et d'un autre côté tant mieux pour vous. Vous pourriez

voir ainsi plus de démos et donc mieux choisir vos jeux avant de les acheter.

— Moi, je vais pas tarder à transformer mon 386 DX33 en 486 DX33 parce qu'avec Comanche, Strike Commander et Underworld 2, ça risque d'être presque obligatoire.

A la revoyure

**Gen4, On sait que la gomme ST d'Atari "va mourir", remplacée par le Falcon 030. Qu'en est-il de l'Amiga ? Les 500 et 500+ ne sont plus fabriqués, ni le 2000. Reste les 600 (prix en baisse) et le 3000 (trop cher). Faut-il s'inquiéter ? Même si Commodore prévoit le probable "A800" avec un Motorola 68030, est-ce que les éditeurs vont développer encore des jeux ? Il paraît qu'Origin, Sierra et Lucasfilm arrêtent de produire sur Amiga... Est-ce que le PC sera la machine de demain, avec des jeux d'arcade qui apparaissent de plus en plus ? De même dans le N°48 de Gen4, le dossier ECTS était illustré de beaucoup d'écrans de jeux PC. Des simulateurs (surtout Microprose), des jeux de rôle pulullent. En outre, "pour faire plus de tests de produits Amiga, il faudrait déjà que plus de jeux sortent sur cette machine" (p14 du Gen4 N°48). En conclusion, quel est l'avenir de l'Amiga sans disque dur ?**

Philippe Collet

Ta lettre reflète bien l'inquiétude de pas mal d'utilisateurs d'Amiga et surtout de ST. Il est vrai que ces derniers mois, de plus en plus de jeux PC sortent. Il y a plusieurs raisons à cela. Tout

d'abord, le marché du jeu sur PC, s'il n'est pas pour le moment dominant en Europe possède une écrasante supériorité aux USA, où l'Amiga et le ST sont quasi inexistantes. Avec l'internationalisation de la distribution des jeux, un éditeur a maintenant plus intérêt à développer sur PC que sur Amiga ou ST. La gamme Atari ST n'a pas su évoluer, le STE n'étant pas suffisamment novateur pour assurer la survie de cet ordinateur. Dans le même temps, l'Amiga a su évoluer (A500+, A600, A1200, A2000, A3000, CDTV...) et rester compétitif par rapport au PC. En outre, si le PC semble supérieur à l'Amiga et au ST pour ce qui est des jeux de rôles, jeux d'aventure et simulateurs (du fait de sa puissance ne l'oublions pas), il reste cependant encore loin derrière l'Amiga par exemple pour tout ce qui est jeu d'arcade. Nous ne sommes pas prêts de voir un Shadow Of The Beast 3 ou un Project X sur PC ! D'autre part, le PC reste une machine assez chère et il faut bien reconnaître que souvent, sur ces machines surpuissantes (processeur 486 à 50Mhz maintenant!) les programmeurs ne se fatiguent pas trop pour trouver des astuces de programmation. Alors pas d'inquiétude pour les Amigautes, leur ordinateur n'est pas encore à mettre au rencard. L'arrivée du support laser et d'ordinateurs de la gamme Amiga plus puissants (A1200, A4000) assure à Commodore un bel avenir. Pour Atari, le problème se pose autrement. À part la Lynx qui marche très fort, la gamme ST est en train de s'essouffier sérieusement. Le Falcon 030 annoncé tout d'abord pour Octobre / Novembre a pris du retard et si la machine semble être fabuleusement puissante, il faudrait qu'elle soit soutenue à sa sortie par beaucoup d'éditeurs.

Réponse en 93 et joyeux Noël !

*Je ne vous félicite vraiment pas. Je pensais que vous étiez un bon mag, avec des démos il est vrai excellentes. Mais depuis le numéro du mois d'Octobre, je*

*trouve qu'il y a vraiment de l'abus et que vous avez tendance à prendre vos lecteurs pour des demeurés. Je m'explique. Dans l'interview du mois d'Octobre de Mark Lewis, vous alliez dévoiler "des détails sur la fameuse console" en exclusivité unique, spéciale et réservée à Gen4. Zut ! Une erreur d'impression empêche de tout découvrir. En effet, un bout de la page 116 a mystérieusement recouvert les informations sur ladite console. Mais ce n'est pas tout: mois de Novembre, interview de Ian Heterington. Celui-ci allait faire une faveur et vous dévoiler les noms (qui devaient rester secrets) de deux licences de films. Quel hasard ! Une pièce de 1/2 francs recouvre les noms des deux films. Alors ou bien vous prenez les lecteurs pour des abrutis ou bien vous bluffez, ou bien votre mise en page est totalement pourrie (fautes, mots qui disparaissent, numéro de page faux dans le sommaire, rubrique courrier des lecteurs disparue...). J'espère que vous aurez l'honnêteté de vous expliquer dans le prochain numéro car non seulement moi, mais aussi de nombreuses personnes attendent des explications et des justifications à ces impardonnables et nombreuses bavures. Amicalement quand même,*

*Pierre S. (Gen4)*

Allons, allons, restons calme ! Il me semble que tu manques un peu du sens de l'humour. À chaque fois dans ces interviews, comme tu l'as remarqué,

les renseignements dont tu parles sont Top Secret et les éditeurs nous ont demandé de ne pas les révéler. Dès que nous aurons le droit de les publier, nous vous ferons part de ces renseignements. Pour contourner légèrement cette interdiction, nous avons donc utilisé ces subterfuges subtils mais pas toujours bien perçus, d'erreurs volontaires d'impression. En outre, depuis deux mois (N°49 et 50), tu devrais avoir remarqué l'amélioration assez nette en ce qui concerne les photos d'écrans et surtout la diminution du nombre de fautes d'orthographe. Pour ce qui est du courrier des lecteurs, sa disparition est du au manque de place dans Génération 4. Plutôt que de ne pas parler d'une souvenance arrivée en dernière minute, nous préférons privilégier ce genre d'informations sur le courrier. En outre, à partir de ce numéro, le Courrier des Lecteurs est de retard dans Gen4 et il sera présent tous les mois de façon conséquente. Et si par hasard, dans un prochain interview, tu nous écris pour parce qu'un gros point d'interrogation recouvre le nom d'une super console 128 bits à 500 Frs avec un CD-Rom intégré et une télévision qui fait sèche-linge, je te préviens, je fais une dépression ! Na !

*Cher Gen4, bonjour je suis très, très triste. Il n'y a plus de tests consoles depuis deux ou trois numéros. Après la partie "littérature" (cool) qui s'en va pour devenir Oxygen, c'est au tour de la partie console de partir. Que se passe-t-il ? J'avais une Megadrive et maintenant une Lynx et vos tests étaient très bien. Je tiens à dire que je possède Shadow Of The beast sur Lynx et que c'est le meilleur jeu actuel sur cette machine. C'est mon avis et vous ? A quand le test ? Je n'aime que*

*jouer et c'est pour cela que je possède une console. Je possède aussi un CPC 6128 (ça va ! ça va !) mais comme c'est de la M..., je ne m'en sers plus. Donc je ne vois pas l'intérêt d'acquérir un micro plus puissant (bien que le Falcon 030 soit très attrayants). Et si vous ne faites plus que des tests micros, je ne vois pas pourquoi je continuerais à lire Gen4 ! Et pourtant j'aime votre humour, vos tests objectifs, vos reportages et oui, j'aime dépenser 30 francs pour vous, avec une disquette démo qui ne me sert à rien ! Bon ciao, j'espère avoir une réponse d'ici un ou deux numéros. Bye...*

Joyeux Noël Thierry !

Eh, oui, nous avons complètement supprimé notre rubrique console dans Génération 4 et malheureusement pour toi, les consoles actuelles ne reviendront pas dans le magazine. Il faut dire que depuis le mois de mai, Superonic et Banzi reprennent toute l'actualité console sur Nintendo et Sega. Génération 4 qui était à la base un magazine micro à de temps en temps été gonflé d'une rubrique particulière. Oxygen tout d'abord qui est devenu un magazine à part entière.

Il reste cependant toujours dans Gen4 quelques pages (Extraits) dédiées à tout ce qui n'est pas jeux vidéos (Cinéma, livres...) La rubrique console ensuite, qui nous semblait un peu inutile car pas assez importante (en nombre de pages) pour être vraiment intéressante (selon nos critères). Nous avons préféré nous attacher uniquement à la micro et aussi à tout ce qui est CD et nouvelles technologies. Tu ne verras plus de tests de jeux Lynx, même si Shadow Of The Beast est un très bon jeu. Désolé !

À partir de ce moment, les petites annonces reviennent au format des pages de l'annuaire. N'hésitez pas à nous les envoyer, au Service P.A., 19 rue Adolphe Maheux, 75018 PARIS. Elles nous arrivent le 3 du mois.

# DIVERS

Vends Honda Civic 1.6 i 16s noire métallisée. 36000Km, mars 91. Vitres et rétros électriques, radio-cassette, fermeture centralisée des portes et alarme par télécommande. 75000F Tel 46-28-68-08 le soir ou au : 43-98-80-00 poste 75-03 dans la journée.

Télé groupe recherche des passionnés de programmation connaissant bien le basic gfa, intéressés par le minitel autodidactes bienvenus. poste stable. salaire motivant. lieu travail: paris-chatelet appelez m. alexanian au (1) 40 26.33.33 ou envoyez votre cv au 8 place sainte opportune, 75001 paris.

Vends imprimante Epson lxb6ez chariot à picots 900f orgue farfisa 2 claviers 2000f bureau informatique 1900f. Tel 39900247.

Scanner à plat cannon DX12F imprimante slm 605 écran couleur PTC 1426 divers log de PAO convecteur lasergraph pro la station idéale pour débuter (et bien) en PAO. Tel 98 46 53 11. Demander Dominique.

Vds omikron basic 3.0 +3 livres pour la programmation + compilateur 3.1 + easygem (programmation du gem) + antivirus killer 2.0 prix : 550f port compris ds emballage origine. Tel 51 00 92 93. Demander Ilan.

Vends Moniteurs couleur et monochrome -2eme lecteur de disquette -Interface IDC "The Link" (DMA/SCSI) -Divers logiciels dont : -NeoDesk 3.0.2 -CyberStudio -Utilitaires divers... Le tout 5500 Frs. Contacter Philippe au 45 42 10 49 entre 18h00 et 20h00.

Vends moniteur couleur Thomson (avec cable peritel) 700F. Contacter mol sur ma bal : OGRYNS ou au 51-62-16-71.

SCANNER IMPRIMANTE ET PHOTOCOPIEUR : DIGITALISATIONS EN 64 NIVEAUX DE GRIS, COMPATIBLE AU FORMATS (IMG,PII,2,3...) VENDU AVEC MODE D'EMPLOI, SON LOGICIEL ET LA FACTURE. CONTACTER FLORIAN AU 46 02 96 91.

SLIDE SHOW FORMAT DEGAS IMAGES TIREES DU CLIP EROTIC ET DU LIVRE DEMO FOURNIE SUR D7 NEUVE. SEX DEMO FOURNIE SUR DISQUETTE NEUVE 40 Frs Port Compris. 56 41 27 46. Laisser message si repondeur

Vends imprimante à jet d'encre neuve olivetti pj350 valeur 5200 f vendu 3000 frs garantie 3 ans. Il m'en reste 2 en stock Tel. 78-25-12-20.

Vds émulateur pc carte Vortex Atonce 386 sx dans emballage d'origine Tel 27.96.16.09 (Nord) après 19 h.

Vds portfolio 128ko : 900 f, vds ext 128ko + série + parallèle pour 800 F. Appeler au 48940259, demander ANTONY.

Vds émulateur pc superchargeur lmo dernière version! 100f drive 5.25 cumana 40/80 pages état neuf 800f Si intéressé, bal JMT ou jean-michel au 94.74.60.56. Je peux livrer sur le sud de la france.

Vds émulateur état neuf SPECTRE GCR 1800 frs + logiciels. Tel 91535433 Eric.

Handy scanner type 10 1500f Tel: 16 1 42051106.  
CARTE ATSPED 80286 700 F TEL:(16 1)30720848 ENTRE 18 ET 21 H OU 30726552 H.B. DEMANDER PHILIPPE.

Logiciels : bur dessin, 20 jeux originaux (lock off 2, prince of persia, w.w.f ect.) + magazines + 2 joysticks , le tout dans emballages d'origine. Valeur 4000f vendu : 1900f Tel : 45.49.12.43. ou 43.08.52.31 après 20h (très sérieux).

Vends Spectre 128 + plus de 120 disquettes prix 1000F. Tel +43 45 71 81 (Province).

Supercharger Imaga 700firs. Brica au 69 91 16 37 répondre le soir.

M1 tank platoon, silent service 2, codename iceman, speedball 2, ultima 6, space shuttle, sensible soccer, epic, mg 29, great courts 2 de 150 à 200frs port compris. Tel : 47-80-61-05 demande Pascal.

Emulateur pc ATONCE 386sx sous forme de carte, dans emballage d'origine : 900.00f Emulateur Mac Spectre gcr + roms + docs 1200.00f Logiciel 3D Construction kit original 120 00f. Tel 27.96.16.09 après 20 heures (si non répondeur).

126 mega pour atari st ou pc compact .tres silencieux, sans controleur. Envoi par c.r. prix :2100f demander laurent au 26744536 le soir.

Vends logiciels originaux avec Doc Calcomat+50F Beker CAD 150F Beker Calc100F Quik Mind30F Interpréteur C 50F Page Tdt Couleur 50F Twist30F Gem Base 30F Db Master One30F Backer Text30F Ldw Basic30F L'electronicien 150F Analog (simul elec) 150F Signum II + police800F ZZ-2D 800F Pour PC Gfa Basic (jusqu'à 386 vec co-process) 1000f Tel 21.93.94.26.

VDS MAGNETOSCOPE HIFI STEREO DE MARQUE AKAI HAUT DE GAMME ENCORE SOUS GARANTIE ET SUPER LOOK -PRIX : 2900F OU ECHANGE CONTRE CONSOLE AVEC JEUX TEL 69.30.91.46 Eric.

Vds imprimante star lc 10. 9 aiguilles... 1000frs état impeccable vds guitare folk : 1000f (valeur 2500) achète config st si très bas prix. Laurent 69 38 45 90.

Vends DD 105 mo externe complet avec horloge interne, valeur 4250f vendu 3000f. Vends moniteur couleur peritel 1400 f. Vends moniteur mono pour ST, sm 124 prix : 800f. Vends jeux ds boîtes origine état parfait : vroom :100f, falcon : 150f, f19 : 150f tout ça pour asari ST !! telephonez vite au 69251459 et demandez Thomas.

Vds disque amovible 44 mo de marque Syquest + 1 cartouche prix 3000 F.

Vends ALONE IN THE DARK, 3.5 pouces, original : 250f + frs de port. Tel : 16-148-42 44.04.

VDS IMPRIMANTE SLM 605 NEUVE 300 COPIES 5000.00 FRANCS SUPER ETAT EVIDEMMENT CONTACT EN BAL OU TEL PROVINCE 50 59 61 79 CAUSE CHANGEMENT MATERIEL.

Vends amstrad 6128 monochrome 150 jeux environ très bon état général avec logiciel et assembleur prix 1000 frs. Tel à Eric au 69 30 66 32.

Je recherche les data autre que Firestone et bounty. Merci d'avance à ceux qui m'aideront à les trouver. Pezzoli alex. Tel: 48 60 04 36. Paris ou bureau 45 38 00 87 <laisser message> achat/échange poss.

Vends hd : marque : ibm 320 mo, scsi marche pour: amiga pc et st vitesse: 11 ms ultra rapide acheté il y a 6 mois super bon état. Urgent PRIX

3900F ! Tél : 42 07 44 11.

Recherche scanner à main pour Atari st. Je vds supercharger émulateur PC pour 1200 frs. Etat impeccable, ainsi qu'un commutateur tv couillefin 100frs.... Tél : laurent 69 38 45 90.

## ATARI ST

Jeu original pour ATARI ST / STE / MEGA. - TENNIS CUP 2.200 FRs. - ESPANA THE GAMES 92.(1Mb).-200 FRs. - DRAGON'S LAIR ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE. 200 FRs. TEL : 48 91 99 11.

Vds ST mega 4Mo + 2 HD de 20 Mo (SH 203)+ spectre 128 + supercharger + softs Macintosh, PC, ATARI dont Pro2+ v3 et Signum 5000 F femme Tel: 39746638(soir).

Mega bourre de soft musique calamus ldw power adimens avec doc bourrier dc cubase avec doc originale etc etc etc - 520 ste 1 mega - ecran neuf sm 124 - megafille 30 mega plein a craquer - 40 diquette de jeux et de soft 4500 f 60 78 63 01.

MEGA STE Open 2 Mo 3500F Ecran SM124 mana 500F Ecran couleur 1500F Lecteur externe 3"1/2 P7208 500F Echantillonneur 500F Disque dur 48Mo 2000F Le tout 7500F Contacter Jean-Luc au 43.83.78.13 en region parisienne (en soirée 5VP).

Vends disque dur 105 megas 1900 frs vends mega ste avec dd 110 megas mono 6800 frs vends 1040 stf 2800 frs 78-25-12-20

Matos et softs neufs jamais utilisés , doubleur peritel 50f cable pentel st 50f souris st neuve 50f vrom (original nf) 60f croisiere pour un caduvre (on nf) 60f magic pockets (nf) 50f 2\*256k neufs 100f 2\*1mo neufs 400f. Téléphone: 1400f 30 24 74 43

cordon fibre optique 100fr/region paris.

Vends 520 stf 1800frs plus d7 et souris tel 34846976 demandez Eric ATARI SHM810 = STAR LC10 Prix: 800 F. Tel: 42 51 49 06.

Je vends mon 1040ste cause achat FALCON avec 20 disquettes de jeux et utilitaires comme LDW Power,TimeWorks Publisher,Superbase etc ... Bref du beau monde ... Le tout en excellent état et emballage origine 2800f à débattre ...

Secteur dpt 06 BAL " CHARLY06" Tel 92 92 80 77 Jean charles Merci les copains !

MEGA STI AVEC DISQUE DUR 30 MO MEGAFILÉ +ECRAN MONOCHROME SM 124 + joystickLE TOUT EN TRÈS BON ETAT PRIX 4000 FRs TEL 39 61 23 9395 ARGENTEUIL.

C'est un SM 125, donc il a un SOCLE ! Bon, il est un peu vieux (87), mais il est en parfait état (elle a quel âge la tele de votre gd-mère ?) ! Et je le laisse au prix ridicule de 500 FF ... Enc , au 39 66 01 43 (Versailles).

Vends atari mega ste 4 megas monochrome dur de 110 megas avec logiciels 6500 f sous garantie vends le redacteur 4 1300 f timeworks 650 F Tél: 78 25 12 20.

1040ST, ecran mono, ecran couleur,switcher d'ecran,souris optique,imprimante 24 sig STAR lc24/10,1600 SOFTS avec docs,cable minitel,livres micro application, collection gen4 et smag etc...etc... PRIX BRADE ET TRES BAS DEFIANT TOUTE CONCURRENCE Tel:34 13 58 56.

Suite depart étranger : vends mega ste 4 mo \* d.d. 48 mo \* sm 124 \* handyscanner \* 2 souris \* permutateur tv:monochrome \* prise peritel \* joystick \* livres \* magazines : starimag et smag \* nombreuses disquettes \* prix : 8000 frs tel le soir 42 77 87 67. Demander denis.

Atari mega ste 2 mo +Disque dur interne 48 mo +ecran couleur Sc 1224 +Imprimante citizen 120 d +redacteur 3.15 ; gescompte 2 ; datamat cyberscript + wordup v.2.02 ... et de nombreux autres jeux et utilitaires le tout excellent état 3500 f telephone au 64 97 92 41. Demandez frederic ou alors laissez un message en B.A.LGNIF

6 jeux, ecran atari 1425 sc, manette, prix intéressant, téléphoner au 98 93 42 43 demander Nicolas

Vds 1040 STf Atari avec moniteur sm 124 pour 2200 f vds aussi monit couleur Atari et imprimante eposon Fx 105 grd charlot prix sympa le tout en super état avec doc et emballages d'origine\*\* tel Jacques 45790242.

Vds 1040stf +moniteur couleur philips+imprimante 132 colonnes +configuration disque dur de 90 megas(sh205 atari +disque supplémentaire)+souris +cable minitel +disks +revues Le tout est en parfait état. Prix : 4500F (vente séparée des divers éléments possibles). TEL:21373555 (region LILLELENS).

Vends mega ste 4 mo ram moniteur sm125+disque dur quantum 52 mo + spectre 128 prix 5000 f tel 43 45 71 81.

Laser atari. Faire proposition aux 46 30 07 22 demander jef.

Vends cause double emploi station pao atari mega ste - ecran monochrome - disque dur megafil 30 - imprimante laser slim 804 - logiciels : calamus, redacteur 3, stad, degas, creator, prix de l'ensemble : 19 000 francs. tel : 98 43 08 78 rependeur.

Vends atari 520 st + moniteur couleur sc1425 + nombreux jeux originaux recents, le tout : 2500 f. contact. Perso : 45 80 10 17, bur : 46 39 56 02.

Jeu original pour ATARI ST/STE/MEGA- TENNIS CUP 2 200 FRs - ESPANA THE GAMES 92.(1Mb) 200 FRs - DRAGON'S LAIR ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE 200 FRs TEL: (16-1) 48-91-99-11.

Vends ATARI 520stf gonflé 1.2 Mo + Ecran Sm124 monochrome + Imprimante compatible Epson + Souris Logitech avec tapis + Protège écran + logiciels (Non Domaine Public) .Publishing Partners (PAC) .Signum! v2(TTX) .Calcomat2 (TABLEUR) .Émulateur PcDitto .GFA Basic 3.5 .Compilateur GFA Basic 3.5 .ZZdraft (Dessin Industriel) .env. 25 jeux couleurs + de nombreux Bouquins et Disks DP à 3500 frs. Tel : 45.08.3864 (h bur) 44.73.48.54 (soir).

1040 STf SM124 handy scanner type 10 HD externe 50mo Le tout en tres bon état : 6000f le lot tel au 1 42 05 11 06.

Vends mega ste 4 megas de ram monochrome 110 megas de disque dur logiciels 6500 frs a débattre 78-25-12-20.

Vds atari 520 ste en très bon état avec un cable de raccordement peritel pour tv+nbx jeux+nbx logiciels+2 joysticks+boite de rangement pour 100 disquettes+ imprimante citizen 120d vendu : 3500 frs à débattre reponse au 30 41 30 30.

-Hardcopieur pour ST 100 f - Gameboy+housses+tetris 300 f -Tos 2 06 pour 5Ts,Mega 5Ts (2 EPROMS) 200 f Tel: 48.86.98.11 (Guillaume).

Vends atari 1040 stf avec moniteur sm 124 avec calamus script outline art image plus fontes pour calamus ainsi que notator cubase big band studio 24 plus la cartouche m v 16 son en 16 voies sur atari ainsi que des cours en assembleur d'une valeur de 1000 frr plus de nombreux jeux et demos le tout pour 3 000 frr. Contacter herve au 16 1 60 10 29 31.

Depêchez vous c'est une affaire à saisir pour la pao et la mao.

**ATARI MEGA ST1 + DISQUE DUR 30 MO + ECRAN MONOCHROME SM 124 + joystick LF TOUT EN TRES BON ETAT PRIX 4000 FRs. TEL 39 61 23 9395 ARGENTEUIL.**

Vends 520 ste 1 mega/800 frs sans les jeux. Très nombreux et les deux grosses boites de rangement de disquettes nombreux originaux et utilitaires avec les disks et les boites c'est 2300 frs au plus attention j'aimerais garder les jeux compatibles falcon telephoner moi au 48 81 50 18 mikael.  
Vends pour ATARI - disque dur 80 mo avec carte - disque amovible : 1 500 F - disque amovible 44mo : 2 500F - Spectre 128 - à débattre  
Tel : 43 45 71 81 (province).

Vends écrans SM124, couleur PHILIPS CM8852 Tos 205 et 162, souris, joystick, switcher écrans, barrettes mémoire 2x256 KO, docs, livres, logiciels, utilitaires, jeux originaux. PRIX : 7000. Vente séparée possible PH CHEVALIER : 60101406.

SM124+écran couleur+lecteur externe 3 1/2+sampler+DD 50Mo tout cela à 7500Frs, possibilités de fragmenter  
Contacter Jean-Luc en soirée au : 43.83.78.13 (région paris 93).

Vends 1040 st, moniteur couleur 1435, lecteur externe 3 1/2, 2 souris, 1 trackball, un câble minitel, 2 barrettes SIMM de 2 Mo pour extension à 3 Mo, 200 disquettes à 4500 tel 34610845.

**ATARI 1040 STF + Moniteur couleur PHILIPS+Disque dur ATARI SH205 + Disque dur de 70 megas +Imprimante 132 colonnes Souris +joystick +Cable minitel +Disks PRIX :4500F Les différents éléments peuvent être vendus séparément.  
TEL:21373555 (62220 CARVIN).**

Telephoner moi au 45 83 63 54 ou laissez un message au 16 44 86 23 13. Je vends un émulateur pour atari. En effet, il transforme votre atari en un macintosh TRES TRES BON PRIX.

Sim 605 aran super etat à 5500 francs neuve a fait 300 copies cause changement de matos. Tel en province 50 59 61 79.

Vends jeux originaux atari st prix pas cher a débattre par exemple lotus esprit ou supercars 2 demander arnaud au 62 94 03 29 je compte sur vous ! salut !

**VENDS MEGA STE 4/48 (SOUS GARANTIE 06/92) 4500 FRs GRAND ECRAN PROTAR 19" AVEC CARTE VME 5000 FRs TEL 6524 65 34.**

Je vends : un moniteur monochrome ATARISM124, achetée :1090 francs, vendu: 650 frs. Un moniteur couleur ATARI SC 1224, achetée 1890 francs, vendu 1200 frs. Un scanner à main Handy Partner 400 dpi, achetée :1990, vendu :1000 frs. Scanner vendu avec le logiciel de retouche d'images : Image Partner. Mon telephone: 53.32.59.17.

Vends atari 1040 +moniteur monoc 1400f. tel 58436189.

Vds mega ste 4/48 monochrome garanti jusqu'en 10/93 : 5000f av logiciels livres disks originaux. Vds scanner 400 dpi 16 nv grs camerontype 10 avec logiciel ocr garanti 08/93 : 1000 F. Tel 51 00 92 93demander lilan.

Ils me reste pout ATARI. 1) GFA BASIC 3.07 + compoeur 2) GFA Assembleur. 3) Werics Editeur de ressources. 4) Degas Elite. 5) Livre du développeur (cl et t2). 6) Livres divers.  
Le tout est complet avec documentation et le prix tres interessant.  
Si ces logiciels vous interessent, n'hésitez pas,

telephoner au 54 76 52 39.

**VENDS : ATARI 1040 STF Sous garantie 2200F. Appelez le 40.30.08.10 (PARIS). en cas d'absence laissez un message sur le repondeur.**



Vends cdv amiga complet, 1m ram, lecteur externe, cd, souris, clavier ... Tel : 50-70-73-01 apres 20 heures.

Vds amiga 500,etendu a 1 mega+2 lecteurs externes+moniteur couleur stereo+imprimante epon iq 500 24 aiguilles+250 disquettes+nbrs logiciels+2 manettes le tout en tres bon etat prix 4500f demander cyrille au 48783479.

Vends amiga 600 neuf sans alim cable tel 49 30 83 40 20h jac.

Vds amiga500 1mega 1lecteur externe, 1joystick 10 jeux 2000frs+50%dsport. Tel 60 72 24 49 loic après 19 heures.

**VDS AMIGA 500 + LECTEUR 5 1/4 + FREEBOOT+ MANETTE DE JEUX + 150DISQUETTES DE JEUX : PRIX : 3300 F TELEPHONER A LAURENT AU 47.98.86.39.**

Vds A500 avec jeux souris tapis de souris boites de rangements pour disks joystick cable pour chaine hifi livres etc 2000f à débattre contacter cedric au 27 24 07 37.

**VDS AMIGA 500 + LECTEUR 5 1/4 + FREEBOOT + MANETTE DE JEUX + 150 DISKS DE JEUX: PRIX : 3300 F. VDS ORIGINAL 3d CONSTRUCTION KIT POUR ATARI ST AVEC K7 VIDEO DE FORMATION. PRIX : 180 F. TELEPHONEZ A LAURENT AU 47.98.86.39.**

Vds lecteur 5"pour a500 +550 disk +3 boites possio1600f vds imprimante 124d citizen tres peu servi 1300f ou le tout 2600f + cadeau boot selector logiciels sensible soccer 24417801 pascal.

Sidewinder : 75 FF. Star Ray : 75 FF. Starglider 2 : 100 FF. Kick Off II : 100 FF ou le tout pour 300 FF telephoner moi au (1) 49 01 34 10 pendant les heures de bureau ou au (1) 43 98 29 30 apres 20h et le week-end.

Espana games 92 170f leander 150f Superskiz 150f spirit of exaltair 150f, swap 100f, gremlin2 100f, voodoo 100f, superbase pro 500f, Amiga toolbox 100f, calligrapher 200f le livre du dp+disk 100f +divers livres le tout sur AMIGA. Contacter PASCAL ap 19h 45 92 32 42

A vendre amiga 500 equipe de 2 megas de ram + accellerateur ADspeed (14 Mhz + 32 ko de ram cache) + boot selector +joystick + 30 d7. URGENT, Prix a débattre, telephone : 59 32 53 63 hr.

Vends pour amiga: cartouche MK3 +doc (la meilleur du moment)= 290f. vends aussi demomaker + docfrancais = 140f. Vends aussi popoulous + doc en francais = 99f (tout est en excellent ete < t ?)  
Vends aussi quelques jeux pour super nitendo, TEL: (16 1) 49 81 74

Vends mega ste 2Mo/DD 48MoMoniteur couleur SC1435 Moniteur monochrome SM124 Commutateur d'ecran prix: 7500F vends Imprimante EPSON LQ-200+chargeurfeuille a feuille #7341 prix : 2500Fmatériel très bon état (lan)-prix a débattre-possibilité d'envoi sur toute la France telephoner vite au: 99-43-58-92.

Vds amiga etendu a 1Mo+lecteur externe+150 jeux+7-8 originaux(DUNE)+joysticks+revues super etat! Envoir 3500f vds originaux a part! Demande VINCENT : 53-64-09-13.

Vds amiga 500 +souris +alim+ jeux. urgent! prix : 1900 frs. tel : 30 52 34 28.

Vds amiga 500 tres bon etat + souris + alim + 2 eme lecteur + nombreux jeux. prix: 2600 frs. sans le 2 eme lecteur prix: 2200 frs. tel : 30 52 34 28.

## PC

Vends P51/55, IBM 386 SX à 16 Mhz, avec disque dur de 30 Mo et lecteur 3.5 pouces 1,44 Mo, excellent etat. Ecran VGA couleur, souris microsoft et DOS 5.0 + 15 jeux

Le tout pour seulement 4500 Frs appelez Vincent au 48-86-79-82 entre 20h30 et 21h30 en semaine ou le week-end entre 19h00 et 21h00.

Vends carte PC 2386 à 20 Mhz de chez commodore pour amiga 2000, la carte possède 1 Mo de memoire et le DOS 5 vendu 4500 Fr (elle n'a jamais servi. Je m'agasse lache avance) tel 88 65 11 09 le soir 20h demandez Seb ou par BAL.

HD externe trilogie 50 mo (quantum, JCD) 2300F Tel 16 1 4205 1106

Vends carte sound blaster 2: -11 voies fm-orgue integrate-interface midi/joystick-synthesiseur vocale-possibilite de brancher un micro-telephone et une ligne insalubre sous windows ou ms-dos -prix constate dans le commerce: 1390 francs vendu 950 francs (achete depuis 6 mois) appeler au 96 79 03 43 apres 18h30 et si il y a le repondeur n'hésitez pas à parler!

VDS DD 20 MO SH204 1000 Frs TEL 30.30.57.36.

Vends hd 320 Mo DD marque: IBM, vitesse: 11 ms, vol emplacement 3.5 pouces. formate sur amiga marche aussi sur atari st et pc! achete depuis 6 mois excellent etat pour 3900F seulement! tel: 16 1 49 81 74 98 par vends aussi sur amiga mk3+doc: 290F.

Vends PC 386 dx 40, 4 mega, disque dur 120 mega ou 240 mega, 2 lecteurs, moniteurs svga, garantie 10 mois, prix 8000 frcs, system de dos 6.0 + pschell + astor. Tel: 16-1-64-59-43-54.

Vds pour pc ultima 7, ultima underworld 3 pouces et demi, 200 fr l'un plus port Tel 27 45 90 88.

Je vends 2 pc 1 386 sx 25 4mo ram ext 32, lecteur 1 44 dd 86 mo 64 k cache carte ctrl ide carte 2 series 1 para 1 jeux carte vga aradise 512 k moniteur hitachi, clavier minitower souris nbreux prgs inca, windows, castle tres recents a 7900 f et 1 486 dx 33 a peu pres meme config avec beaucoup de logiciels a 10000 frs si config ne vous plait pas je peux peut être la changer en fonction de votre budget notamment capacite du dd pour tous renseignements :

((1) 40 87 73 34, Jean fr.

Vds sound blaster pro2 + kit midi 1250f. (garantie 11 mois), carte MCGA/VGA 16 bits 200f. Jeux 3,5 pouces: DUNE, ACES OF THE PACIFIC, INDY4, LAURA BOW2 (fr.), POLICE QUEST3, CONQUEST OF THE LONGBOW 175f chacun. tel 64 97 13 14.

Vends olivetti PCS 386SX-16Mhz avec disque dur 40 Mo et lecteur 3 1/2 + carte VGA + clavier. Logiciel dos5, well, gunship 2000, civilisation Le tout vendu sans ecran: 3500 FR5. Telephoner au 39 82 07 22. Demander enric.

Vds IBM P51 286 10Mhz, memoire 2,5 Modisque 40 Mo, ecran VGA couleur/souris, modem minitel overcom, WORKS, DOS 5, WINDOWS 3.1. prix : 5000,00 frs. Tel : bureau 40 37 10 80 (CARTIER).

Le tel pour acheter mon disque dur a 500balles est le 27 80 51 04 dans le nord alors precipitez vous c'est une super affaire !

Vends logiciels d'origine: civilization, Railroad Tycoon 200F. Empereur Napoleon, Second Front. Western Front 250F. Omar au 47 25 74 23.

## CONSOLES

Vends MEGADRIVE FRANCAISE + adaptateur japonaise +2 manettes +alen storm +ken +super monaco gp +street of rage +afterburner 2 +mystic defender, le tout encore sous garantie. Prix 1200frs. Téléphone 82 22 29 02 demande marc. frais de port compris.

Vends Wrestlingmania sur sfc us pour 250f sur paris et rp alors tel 60 05 02 31 demander Julien.

Vds lynx + 2 jeux dont 1 au choix + sacoche + écouteurs : 700f ou avec 7 jeux pour 1400 f. Stephane au (1) 47 91 41 39.

Vds de 100 a 175 francs, rugby, castles, utopia, sim ant, espans 92, global effect, megalomania. Tel.16(1)46.75.97.80 dder YANN hre repas.

Pour megadrive lot de jeux Master avec adaptateur Megadrive fourni. L'ensemble 600Francs. Shinobi - Castle of Illusion, Rastan, Psycho Fox, Wonderboy III, Indy, Great Gok, Andre TRIJARD Dom: 48 44 66 79. Bur: 48 57 84 91. Region parisienne.

CONSOLE SEGA 3 JEUX: SONIC, SUPAVEC 3 JEUX SONIC/SUPER SHINOBI ROAD RASH 900FCSTEL:64.68.93.27 DEMANDER LAURENT.

Vends 2 master system 4 manettes! light phaser 10 jeux, prix: 1650 francs. Tel: 61099809 ou 61 35 06 61 Toulouse.

vends lynx bon etat cable comlynx 2 jeux california blue lighting 500frs apres 17 h 30 42 68 04 03 super aukaate.

## ACHAT

Recherche CAP 23 vend logiciels le redacteur 4 et Timeworks derniere version tous les deux. Tel: 78-25-12-20.

Disque dur ? ai tu le vends 1000f tel moi au 60 47 15 40.

Recherche pour une ecole un Stacy I Mo pour 4000 f max. recherche aussi BCD-Gest et Gescompte2 ainsi que des educatifs originaux Palement cash. Telephoner au 20 76 64 39 vers 20h ou au 20 25 19 59 aux heures de classe Demandez Paul.

Cherche Polices Postscript pour Publishing Partner Master. Cherche langage C: LATTICE C ou PURE C, Musique soundtrack .MOD, - LURE OF THE TEMPTRESS, - HOOK. Reponse dans BAL ou au Tel: 46 87 69 63 R.P.

Cherche scabille pour 1040 ste demander eric tel.bur.48.75.25.00, poste 1124 - tel. dom.4768 80 67. apres 21h.

Recherche original traitement de texte 1st ourd plus ou tout original traitement de texte pour 520 stf compatible 1st word plus faire offre apres 20h au 288 66 38 87.

Recherche modem cap 23 sur atari urgent faire offre le redacteur 4 avendre et timeworks 78-25-12-20.

Achete Mega STE avec DD max 5000.F faire offre 46 34 18 89. Repondeur si absent.

Recherche scanner a main pas cher pour st. vds supercharger I Mo etat neuf pour st : 1200 frs. vds imprimante star le 10: 1000frs etat neuf vds commutateur tv sm124/sc1435 : 100frs recherche sequences miel de goldman et autres, (jonas, patricia kass, variétés française.)tel laurent 69 38 45 90.



**Il te faut juste :**  
**Un micro (PC, ST, Amiga)**  
**Un câble Minitel**  
**Sapristi**



**Les démos des derniers jeux te  
permettront d'acheter à coup sûr !**

**Sans compter les nombreux softs  
du domaine public qui te sont proposés !**

Je souhaite commander Sapristi et le câble Minitel

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Sapristi ST    | <input type="checkbox"/> 25 br. STF/STE/Mega ST, Amiga, PC (95 F) |
| <input type="checkbox"/> Sapristi Amiga | <input type="checkbox"/> 9 br. Mega STE/TT, PC (145 F)            |
| <input type="checkbox"/> Sapristi PC    |   |

Je joins mon règlement (+ 15 F de port) par :

chèque à l'ordre de Pressimage — Mandat — Eurochèque (+71F) — Swift — CCP

Veuillez me les faire parvenir à l'adresse suivante :

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Bon de commande à adresser à :

La Boutique de Pressimage — 210 rue du faubourg Saint Martin — 75010 Paris.